



MORTAL KOMBAT II

STREET FIGHTER II



SPECIALE
TOKYO TOY FAIR
TUTTE LE NOVITA'
PER SATURN E MEGA 32

NUMERO

7

ANNO 1
 SETTEMBRE
 1994

L.5.000
 FR. 7.50



MEGADRIIVE

• BODY COUNT • EARTHWORM JIM • EA TENNIS • FATAL FURY 2 • MORTAL KOMBAT II •
 RAGNACENTY • SECOND SAMURAI • SPARKSTER • SHAQ FU • SUPER STREET FIGHTER II •
 • THE STORY OF THOR •

MEGA CD

• BATTLECORPS • FIFA SOCCER INTERNATIONAL • SHADOW OF THE BEAST 2 •

MASTER SYSTEM

• ULTIMATE SOCCER •

ESCLUSIVO!
SHAQ-FU!



NEWEL[®] srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES

20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)
FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO:
02 - 33000036 (5 linee r.a.)



29.000



39.000



L. 39.000



L. 49.000



49.000



69.000



L. 69.000



L. 69.000



L. 69.000



L. 59.000



L. 89.000



L. 89.000



L. 89.000



L. 89.000



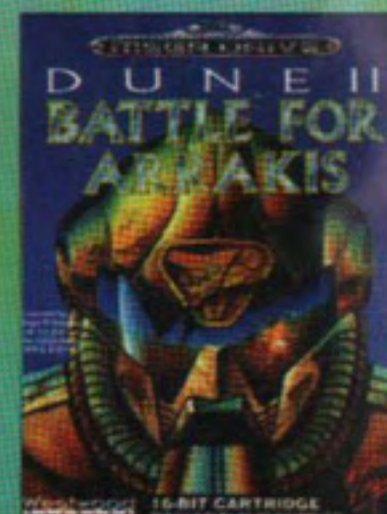
L. 99.000



L. 99.000



L. 99.000



L. 129.000

VASTA GAMMA
GIOCHI
PER MEGA CD
SCONTO 50%

MORTAL
OFFERTA
MORTAL KOMBAT 2
+ MAGLIETTA OMAGGIO
KOMBAT

IL PIU VELOCE SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA



MORGANA

Via Dalmazia, 424 - Pistoia

PER I TUOI ORDINI
TEL.

0573 903277

Fax 0573 - 903955

MEGADRIE (a richiesta)

Addams family	£.	69.000
Aladdin	£.	89.000
Brett hull hockey	£.	109.000
Bubsy	£.	69.000
Castelania	£.	69.000
Combat cars	£.	119.000
Cool spot	£.	99.000
Fifa int. soccer	£.	109.000
Flashback	£.	99.000
Incredible Hulk	£.	139.000
Jungle book	£.	119.000
Jungle strike	£.	109.000
Kick off 3	£.	109.000
Land stalker	£.	99.000
Lethal enforce	£.	149.000
Nba jam	£.	95.000
Nba showdown	£.	129.000
Pete Sampras tennis	£.	109.000
Robocop vs Terminator	£.	129.000
Rocket knight adv.	£.	99.000
Ryan Giggs soccer	£.	109.000
Sensible soccer	£.	89.000
Sensible soccer 2	£.	129.000
Sonic 3	£.	89.000
Subterrania	£.	129.000
Virtua racing	£.	119.000
World cup USA 94	£.	109.000

SUPER NES / FAMICOM

Aladdin	£.	139.000
Alien 3	£.	69.000
Asterix	£.	59.000
Axeley	£.	69.000
Batman returns	£.	79.000
Bubsy	£.	69.000
Bugsy bunny	£.	129.000
Cool spot	£.	99.000
Daffy duck	£.	139.000
Desert fighter	£.	129.000
Equinox	£.	109.000
Fifa int. soccer	£.	99.000
Flashback	£.	59.000
Goof trap	£.	79.000
Incredible Hulk	£.	149.000
Jimmy Connors	£.	99.000
Kick off 3	£.	129.000
Lethal enforce	£.	169.000
Lost viking	£.	99.000
Mario all star	£.	129.000
Megaman X	£.	129.000
Nba jam	£.	129.000
Parodius	£.	79.000
Pop'n twin bee	£.	89.000
Rock roll racing	£.	109.000
Star wars 2	£.	149.000
Star wing	£.	69.000
Stunt race FX	£.	139.000
Super bomberman	£.	69.000
Super Mario world	£.	69.000
Super metroid	£.	129.000
Super turrican	£.	89.000
Young merlyn	£.	129.000

MEGADRIE

Art of fighting	£.	99.000
Dragon	£.	129.000
Dragon ball 2	£.	119.000
Eternal champion	£.	139.000
Fatal Fury	£.	99.000
Fatal fury 2	£.	119.000
Mortal kombat	£.	89.000
Mortal kombat 2	£.	139.000
Street fighter 2	£.	89.000
Super street fighter 2	£.	149.000
Street of rage 2	£.	79.000
Street of rage 3	£.	89.000
Turtles tournament	£.	129.000

SUPER NES / FAMICOM

Art of fighting	£.	129.000
Battle master	£.	129.000
Clay fighter	£.	129.000
Dead dance	£.	89.000
Dragon	£.	139.000
Dragon ball Z	£.	99.000
Dragon ball Z 2	£.	139.000
Fatal fury 2	£.	129.000
Fatal fury special	£.	179.000
Fighter's history	£.	159.000
Final fight 2	£.	69.000
Ken of north star VII	£.	139.000
Mortal kombat	£.	99.000
Mortal kombat 2	£.	149.000
Ranma 1/2	£.	129.000
Ranma 1/2 2	£.	139.000
Ranma 1/2 4	£.	169.000
Street fighter 2 turbo	£.	129.000
Super street fighter 2	£.	149.000
Turtles tournament	£.	139.000
World heroes 2	£.	139.000

**DISPONIBILI
TITOLI PER 3DO:**

**Jaguar
Game Gear
Game Boy
Mega CD**





SOMM



MEGA CONSOLE

N. 7 settembre 1994

Direttore Responsabile: Giampietro Zanga

In Redazione: Massimiliano "Mad Max" Anticoli, Simone "Deejay" Crosignani, Paolo "PC" Cardillo, Piero "sta foto la scanno io" Dell'Orco,
Hanno collaborato: Vincenzo "Ski" Renzi, Pier-Franco "Char Aznable" Merenda, Fabio "Bio Massa" Massa, Matteo "MBF" Bittanti, Massimiliano "Juza" Diaco, Marco "Puck" Del Bianco, Paolo "Santaz" Santagostino, Alessandro "Sasha" Assi, Fabio "Bond" D'Italia

Progetto Grafico e Copertina: Stefano Cerioli

Grafica e impaginazione elettronica: Puntografica di A. Valenzano e Studio Corti



Amministratore Unico: Giampietro Zanga

Direttore Editoriale: Filippo Canavese

Direttore Amministrativo: Giuliano Di Chiano

Coordinamento Editoriale: Massimiliano Anticoli

Pubblicità: Nicola Coricelli

Sede Legale: Via Gounod, 23 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)

Tel. 02/66011371 - Fax 02/66011969

Redazione e Pubblicità: Via Edolo, 29 - 20125 Milano

Tel. 02/66981487-66981586 Fax 02/66981159

Prezzo della rivista: L. 5.000

Arretrato: L. 10.000

Abbonamento annuo (11 numeri): L. 38.500

Abbonamento Estero: L. 77.000

Per sottoscrivere abbonamenti utilizzare il coupon all'interno della rivista.

Impianti: Edit4 - Cinisello Balsamo (MI)

Stampa: Tiber - Brescia

La rivista è stata realizzata con le più moderne tecnologie di trattamento immagini grazie a: Scanner Agfa Arcus, RadiusTV & Theatrics Software e Apple Macintosh

Distribuzione: So.di.p. - Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)

Futura Publishing S.r.l. è iscritta al registro Società Tribunale di Monza N° 53470

Spedizione in Abbonamento Postale 50% Milano

Mega Console è registrato presso il Tribunale di Monza N. 950 del 14/1/94

Mega Console possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da

Mean Machine Sega - Emap Images UK

Tutti i marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive case.

Mega Console è una rivista indipendente non connessa alla Sega

Mega Console © 1994 Futura Publishing S.r.l. Tutti i diritti di riproduzione o

traduzione di articoli o materiale fotografico pubblicato sono riservati.

Manoscritti, disegni e fotografie non si restituiscono.

© Futura Publishing S.r.l. - Milano 1994



LA COLONNA SONORA DEL MESE

Aaargh! Maledizione, ho il lettore CD che perde colpi (non dico di che

marca è, ma a novembre esce una loro console, e non è il Saturn...) e questo mese ho dovuto fare una fatica per sciorinarvi la solita lista di titoli. Comunque, vi è andata male, ed eccovela qua...

Coolio - It Takes a Thief
Da Brat - Funkdafied
Fesu - War with No Mercy
Nice & Smooth - Jewel of the Nile
Public Enemy - Muse Sick N Hour
Mess Age
The Beastnuts - Street Level

Ah, se cercate qualcosa di più "nostrano", la scelta è obbligatoria...

Sangue Misto - SxM

RUBRICHE

MEGAMAIL

Chi ben comincia è già a metà dell'opera... E qual miglior modo di cominciare dell'angolo di MBF?

8-13

MEGAconsole INTERNATIONAL NEWS NETWORK

Volete sapere tutto sul CES di Chicago e sul Tokyo Toy Fair? Beh, noi ci abbiamo fatto un giretto e abbiamo preso una caterva di appunti e foto...

14-27

MEGA PARADE

Le uniche classifiche dove quei bamba degli 883 non sono al primo posto...

88

VIEWPOINTS

Il gioco del Neo Geo non c'entra una fava: qui si parla esclusivamente di titoli SEGA!

89

MEGATRIX

Fabio D'Italia ha lazzaronato anche questo mese, ma alla fine è riuscito a propinarci la solita dose mensile di trucchi. Ah, quasi dimenticavamo: c'è anche uno speciale su Sub-Terrania!

90-98

MARIO



EDITORIALE

BELLA LÌ, VAI COSÌ...

E' incredibile. Dev'essere la prima volta nella nostra vita che, noi poveri redattori delle riviste di videogiochi, torniamo dalle vacanze contenti. Di solito il rientro in ufficio coincide con musi lunghi, volti scuri (sia per l'abbronzatura, che per l'inca... vabbé, ci siamo capiti...), arrabbiature colossali... Invece stavolta la reda è popolata di facce felici e di gente allegra che cammina a un metro da terra. Il motivo? E' semplice? Fra poco escono il Mega 32 e il Saturn e noi potremo finalmente giocare a **Virtua Racing Deluxe** e **Daytona USA** in ufficio, invece di

lavorare! Yuppiiii! Bella lì! Visto che ci stiamo esaltando come dei beoti per niente (era tutta una finta, avremmo preferito 100 volte restarcene spaparanzati sulla spiaggia in dolce compagnia...), passiamo la parola alla premiata Ditta Saluti, Ringraziamenti & C. Sotto quindi con: Ciro, il vichingo di Novara, la Bandai per la sua console a 8 bit, Capitan Nintendo (l'uomo con la bolletta telefonica più alta d'Italia), l'ormai usurato disco ottico della Edit 4 (e anche 'sto mese vi beccate i ringraziamenti...), l'Irlanda del Nord, gli azzurri di USA 94 (tranne Berti), Angelo Valenzano che ha pensato bene di sposarsi lasciandoci con il triplo di lavoro prima di partire per le vacanze, il Mac II che funziona un giorno sì e quindici no, la Acclaim per **Mortal Kombat II** che ha soppiantato nella classifica redazionale **NHL '94**, un negozio di dischi di cui non facciamo il nome e i cui proprietari andranno in vacanza alle Maldive grazie ai soldi spesi da Simon, l'inventore dell'aria condizionata e quello del tè freddo al limone e per finire Simona, che poi sarebbe la pulzella che risponde al telefono e che vi ordina (gentilmente) di telefonare dalle 15 alle 17...

Juza non si becca saluti nemmeno 'sto mese perché ha latitato ancora una volta.

La redazione

ATTENZIONE, BATTAGLIONE...

Warning! Warning! Ricordiamo a tutti i lettori di Mega Console gli orari in cui telefonare in reda... Se desiderate avere informazioni, delucidazioni o chiarimenti sulle uscite di giochi, console, moto, dischi, film e compagnia bella, potete telefonare al numero 02/66981487 o 02/66981586 dalle 15 alle 17, dal lunedì al venerdì. Se altresì volete qualche trucco, soluzione o consiglio su qualsiasi gioco uscito finora per Megadrive, Mega CD, Master System o Game Gear... Beh, i numeri di telefono sono gli stessi, ma l'orario è dalle 16 alle 18 di ogni venerdì. Occhio perché gli orari in cui chiamare sono SOLO quelli che trovate qui sopra, quindi non telefonateci alle 3 di domenica mattina per sapere come attivare il Sound Test a Golden Axe 2 o vi costringiamo a passare sei ore in uno stanzino di 2 metri quadrati con Fabio D'Italia che vi racconta quant'è bello James Bond, quant'è bravo James Bond, quant'è intelligente James Bond... Abbiamo visto gente che alla sola minaccia è emigrata in Nuova Zelanda in monopattino, quindi occhio...

REVIEW e PREVIEW

MEGADRIVE

BODY COUNT	78-79
CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER	73
COMBAT CARS	76-77
EARTHWORM JIM	38-40
EA SPORTS TENNIS	42-43
FATAL FURY 2	68-73
MAGIC BUBBLE	85
MORTAL KOMBAT II	56-61
RAGNACENTY	52-55
SAILOR MOON	50-51
SECOND SAMURAI	32-35
SHAQ-FU	44-48
SPARKSTER	28-30
SUPER STREET FIGHTER II	62-67
THE STORY OF THOR	36-37

MEGA-CD

BATTLECORPS	82-94
BEAST II	80-81
FIFA SOCCER INTERNATIONAL C. E.	74-75

MASTER SYSTEM

ULTIMATE SOCCER	86
-----------------	----

PARENTAL
ADVISORY
EXPLICIT REVIEWS



UN



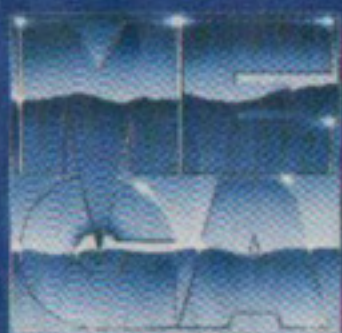
ABI

CON UN



SCONTO DEL 30% PER U

UN



RISPARMIO (L.38.500 ANZI

DI NON PERDERE NEANCHE UN



SOLO





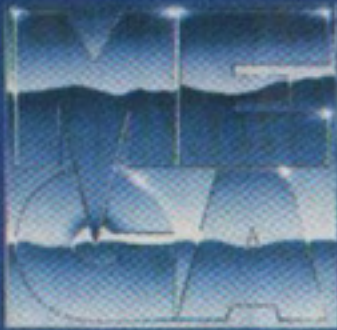
IL MEGLIO PER LE

CONSOLE SEGA

DA

FUTURA
PUBLISHING

BONNAMENTO

N  ANNO (11 NUMERI) CON
CHÉ L.55.000] E IL  VANTAGGIO
UMERO PER UN  LETTORE
CHE SI ABBONA SUBITO!

MC/7

Sì desidero abbonarmi a MEGA CONSOLE
per un anno (11 numeri) a L.38.500 anziché L.55.000

Cognome e nome _____ anno di nascita _____
via e numero _____ tel.(_____) _____
cap _____ città _____ provincia _____

Modalità di pagamento

- ☐ Assegno bancario numero _____ della banca _____
☐ Allego fotocopia della ricevuta di versamento effettuato in data _____
sul c/c postale n. 27585207 intestato a Futura Publishing s.r.l.

IN YOUR FACE!

L'angolo delle news straripa letteralmente e minaccia di bloccare persino gli spazi gastro-epistolari, ma noi lottiamo duro e organizziamo rappresaglie, anche a costo di saltare la pizza con gli amici (per la cronaca, io prenderei una rucola, tu Simon? Mah, io andrei sulla messicana con il salame piccante... NdSimon).

Nonostante l'abbiocco generazionale, cari fratelli di joypad, i redattori della vostra rivista preferita non stanno poltreno, ma au contraire, sudano le classiche sette camicie con i baffi per partorire qualcosa di rivoluzionario. Trattasi nella fattispecie di una espansione cartacea che potenzierà ulteriormente questa rubrica. Eh, sì. Lo abbiamo battezzato Mega Mail 32 - per gli amici Bounty al Cocco - e permetterà di aumentare alla stragrande le pagine della posta di Mega Console. E VAI COSÌ, rotolatevi pure nel fango, date libero sfogo alla vostra felicità, poi fate un fischio quando avete finito... Oh, aspettate un secondo, le novità non finiscono qui: grazie al Bounty raddoppieremo il bittaggio - o Bittantaggio, se preferite - di MC (si pronuncia "Em Si"). Ebbene sì: il curatore di questa rubrica è un tizio esaltato che si fa chiamare Bittanti, ma il suo vero nome è "Tanti Bit". Come dice lei in fondo con la t-shirt dei Metallica (...And Justice For All)? Ah, quanti bit? Beh, attualmente sono 16, ma con l'add-on arriveranno a 32 (Tanti) Bit, e scusatemi se è poco. Una delle prime missive che saranno pubblicate per Mega Mail 32 è Virtua Letter Deluxe, scritta interamente con caratteri poligonali, ma si vocifera persino di nuove polemiche e dibattiti virtuali totalmente compatibili con l'imminente espansione di Virciual Rialiti (trad. realtà virciuale) prodotta dalla Futura Pablisin.

Dopodiché il pianeta Terra non sarà più lo stesso...

Espandibilmente vostro,

Matt Manybits

GUARDATI DA FALCE & SEGA...

Caro MBF, ti seguo fin da quando militavi sulle pagine di ZZAP! (sempre sia lodato - NdMBF) e devo dire che non ho mai avuto nulla da ridire sul tuo modo di condurre la Posta, anzi... Ma sono rimasto decisamente deluso dalla risposta che hai dato alla lettera intitolata "FILA: Change The Game" apparsa sul numero 4 di Mega Console. Avrei capito la pubblicazione della lettera solo se avessi risposto in modo decente e non con due o tre righe. In queste poi emerge quasi che il tuo messaggio è "vorrei rispondere, ma non posso perché sono d'accordo con te". L'autore si permette di criticare e accusare in maniera MALEDUCATA e RIDICOLA (e non semplicemente "poco costruttiva"), facci caso. Il signorino non si degnava nemmeno di firmare, dimostrando di non possedere i cosiddetti attributi e di volersi nascondere sotto un pacchiano Mega Killer. Vorrei sapere se sono altrettanto soddisfatte quelle persone che l'hanno acquistato ben DUE anni fa e solo ora vedono uscire qualche gioco decente. Sul CD32, messo in commercio circa sei mesi fa, gira un certo Microcosm, che in quanto a grafica la dà a bere a un qualunque Silpheed. Non regge poi la definizione "CDTV 2", visto che il CD32 ha già venduto più di 3DO e Jaguar, e sai perché? Perché costa poco. E' sorprendente che il Mega CD sia così

costoso se si considerano le sue specifiche tecniche: un microprocessore 68000 a 12 Mhz, mentre il CD32 ha un 68EC020, due volte più veloce. Un CD contiene 600 MB di dati, il



CD32 ne elabora 2MB alla volta, mentre il Mega CD solo 128. La macchina della Commodore trasferisce i dati da CD alla velocità di 300 K al secondo, il DOPPIO del Mega CD. Il CD 32 è compatibile MPEG, mentre ciò è impossibile per il Mega CD. (...)

Caro Mega Killer, mi fai ridere quando affermi che il CD32 è già morto, perché la tua "incredibile" dispensa di dati è appena uscita dal coma... La tua lettera puzza di latte e, anche se mi fa piacere discutere con te, mi ricorda le diatribe tra ZX Spectrum e Commodore 64. Non ti preoccupare se non te le

ricordi, probabilmente non eri ancora nato.

Stefano Besi
(Roma)

Chill out, brother: non c'è bisogno di prendersi a craniate per stabilire se sia meglio il Mega CD o il CD 32, anche perché il Saturn li spacca entrambi, ahahahah... Scusate, dovete avere pazienza: sto in piedi tutta la notte per buttare giù battute così spontanee. Occhei, adesso che abbiamo rotto il ghiaccio e sdrammatiz-



sulle effettive potenzialità della macchina: ricordo che la campagna pubblicitaria americana del Neo Geo, che presentava un confronto tra la console della SNK e quelle concorrenti era piena di inesattezze tecniche e di vere e proprie bestialità, tra cui la mitica definizione di console a 24 bit. Non parliamo poi del "64-bit" (yeah right) della Atari... E' chiaro che le diatribe sui sistemi sono come le discussioni di tipo calcistico: ognuno tira acqua al suo mulino (ovviamente bianco), e raggiungere dei compromessi è impresa pressoché impossibile. E inutile. Come disse il dottor Kildare, "si tratta di un tipico caso di console-centrismo": chi ne è affetto è convinto che la propria macchina da gioco sia dannatamente superiore a tutte le altre e per questo si sente autorizzato a sputtanare quelle possedute dai presunti avversari. Rimedi: nessuno è efficace al 100%, ma gli esperti consigliano impacchi caldi di timo e maggiorana. A volte funzionano. Generalmente chi si occupa delle rubriche epistolari - e il sottoscritto non si chiama fuori - finge di snobbare queste gloriose polemiche, trasudando ettolitri di saccenza alla De Fornari, ma in realtà godiamo come dei porcellini d'India quando le discussioni si infiammano. Va detto che, quando condotte a regola d'arte, certe risse... er, volevo dire certi dibattiti, possono addirittura risultare costruttivi (eheheheh) e appassionanti. Basta.

Mega Killer, a questo punto tocca a te, ma ovviamente estendo l'invito a esternare su questo argomento all'intera cricca dei lettori. Non fate gli egoisti, voi due, e coinvolgete anche gli altri. In quanto a voi, cari readers, fatevi sotto - se avete il coraggio - ma ricordatevi di non sparare al pianista.

ARCANGELO NATALI ON THE ROCKS

Ciao MBF, come vanno le cose in reda? Innanzitutto volevo ringraziarti per la pubblicazione della mia lettera su Super Console, e di seguito ti invio le mie considerazioni su uno degli argomenti del box "Parliamone", che appare alla fine della Mega Mail, ovvero il futuro del Saturn e del Mars.

Il mercato dei videogiochi è sempre stato caratterizzato da una corsa frenetica ed incessante alla creazione della migliore console e/o gioco prodotto, per acquistare il favore del pubblico ed imporsi sulla concorrenza. In questi ultimi anni abbiamo assistito a una crescita molto imponente

1980-90 hanno dominato incontrastate il mercato mondiale delle console (beh, oddio, la Sega negli anni '80 ha collezionato solo una cattiva di mazzate sulle gengive. E' passata dal ruolo di outsider a reale colosso nel settore delle console da casa solo all'inizio degli anni '90. Tra l'altro, prima di Sonic, il Megadrive - lanciato con quella beotata di Altered Beast - non aveva certo venduto milioni di pezzi - NdMBF). Ora siamo alle porte di una nuova generazione di macchine che utilizzeranno la tecnologia a 32-bit (a dire il vero, alcune macchine a 32-bit sono già sul mercato!), e a sfidare Sega e Nintendo scenderanno in campo altre case come Sony, NEC etc.

L'interesse maggiore è ovviamente rivolto al Saturn (Sega) e al Project Reality (Nintendo), ma la Sony è riuscita a intimorire i due giganti con il suo PS-X. A quanto pare, il Saturn è inferiore tecnicamente al PS-X, per cui la Sega ha deciso di posticipare il lancio della sua nuova console per apportare consistenti migliorie.

Nel frattempo, però, i cervelloni della Sega hanno escogitato un gingillo che permette di potenziare alla grande il Megadrive, e tutti sapete che mi sto riferendo al Mega 32.

E' evidente che di fronte a un terremoto del genere che coinvolge un po' tutti, la stessa Sega ha deciso di procedere con cautela nel lancio del Saturn, e penso che il Mega 32 rappresenti una buona mossa strategica. A volte penso addirittura che a molti potrebbe interessare maggiormente il Mega

zato un miccino la situazione, possiamo proseguire. Chiarisco in tre, quattromila righe il senso della mia replica all'evanescente Mega Killer, che il buon Stefano contesta alla grande. Al di là della forma, effettivamente "dura" (ma questa non è una rivista per signorine, ecchecc...) condivido il contenuto delle considerazioni di Mega Killer, laddove egli critica l'eccessiva importanza che lettori e/o addetti ai lavori spesso attribuiscono alle caratteristiche tecniche di una console, quasi che bastassero

delle sigle incomprensibili a farci divertire o a convincerci a sganciare dindi faticosamente risparmiati. Ho sempre trovato queste pseudo-disquisizioni tecniche mortalmente noiose: a chi importa se la console Pinco può visualizzare dodici miliardi e mezzo di colori su schermo se i giochi monocromatici della console Pallino sono dodici miliardi e mezzo di volte più giocabili? Le specifiche tecniche si prestano a mille interpretazioni differenti, e generalmente traggono in inganno la maggior parte dei lettori



te nell'ambito del divertimento elettronico, grazie agli sforzi dei due colossi - Sega e Nintendo - che nel decennio



IL MEGA C.T. DELLA NAZIONALE

32 anziché investire molti più soldi nel Saturn e questo anche perché l'upgrade della Sega mantiene la compatibilità con tutto il software per Mega Drive e MCD. Per quanto riguarda la lotta eterna tra Sega e Nintendo, penso che non avremo mai un vincitore assoluto. Anzi, dovrebbero unirsi assieme e creare la macchina da gioco definitiva (provate a immaginare una console che racchiuda l'esperienza di una casa leader nel settore coin-op - come la Sega - e le conoscenze in fatto di marketing della Nintendo... Il risultato? Potete immaginarlo!). Comunque io definirei questo conflitto: la storia infinita...

Bye, un salutare a tutti e in particolare ai lettori che mi seguivano

Gabriele Pasquali

A proposito di Storia Infinita... Stanno girando il terzo episodio della saga (cinematografica, of course) ispirata al celebre romanzo di Ende, e chissà che non ne salti fuori un bel videogiocillo (non stiamo più nella pelle... NdSimon)... Ma non divaghiamo... Un'alleanza tra Sega e Nintendo? Pura fantascienza - ma sono d'accordo - avremmo una macchina da gioco stramassiccia. Naaah, ripensandoci sarebbe inutile... Tanto c'è già il Saturn, eheheheh... Dopo Gabriele, c'è spazio anche per le considerazioni di Mattia... Linea alla regia...

Carissimo MBF, ho appena finito di scriverti una lettera indirizzata a Super Console (ma allora è una moda... NdMBF) e ora mi accingo a rispondere ad alcuni argomenti da te proposti sul numero 5 di Mega Console.

SATURN & MARS

Sono rimasto piacevolmente sorpreso dalla notizia che la Sega lancerà il Mega 32. Un'idea veramente rivoluzionaria che darà sicuramente motivi di preoccupazione a molte altre case nipponiche, tra cui la grande "N". D'altronde la Nintendo non starà a guardare e vedremo cosa farà con il suo Project Reality. Il Mars apporta un lifting radicale a una console giudicata prematura-

Mega 32. L'unica mia paura è che gli importatori paralleli venderanno l'aggeggio a prezzi da capogiro, rendendolo il solito lusso per pochi.

ORIGINALITÀ' NEI VIDEOGIOCHI

Sicuramente uno dei problemi maggiori dell'attuale mondo dei videogiochi. Dopo l'esplosione di Street Fi-



ghter 2, le varie case hanno colto al volo l'occasione per seguire l'onda e sfruttare il successo del gioco Capcom. Non è stata un scelta

rapidamente ai ripari. Ritengo lodevole l'iniziativa della Midway di lanciare accanto a picchiaduro come Mortal Kombat, anche dei giochi sportivi come NBA Jam. Grazie a questo gioco di basket la Midway ha inaugurato un nuovo genere di simulazioni sportive molto arcade, quasi irreali (diciamo iperreali - NdMBF), ma altamente giocabili e divertenti e non mi stupisco che altre stiano già clonando NBA Jam (vedi Barkley: Shut Up and Jam).

PREZZO DEI VIDEOGIOCHI

I prezzi stanno raggiungendo dei livelli veramente insostenibili, per quello che mi riguarda, e ormai solo pochi "agiati" possono permettersi tutte le novità da 24 Mbit, spendendo 150 carte se non di più. Certo, bisogna tenere in considerazione tasse di importazione, i guadagni dei rivenditori e dei negozianti, ma ora si esagera veramente! E' incredibile come i negozianti cerchino di rifilarci certi giochi, spero che presto la situazione cambi, magari con innovazioni radicali come il Sega Channel o un sistema di noleggio su larga scala.

Per quanto riguarda i giochi che invidio per altri sistemi cito Sim City 2000 (che molto probabilmente uscirà per Mega CD - NdMBF) e Doom (previsto per Saturn e Mars - NdMBF) attualmente disponibili per PC.

In fede,

Mattia Ravanelli
Vimodrone (MI)

PS: Wayne e Garth sono mitici! Godi forte MBF!

VIVA MEGA CONSOLE

(testo di Alicata Antonino
musica di Edoardo Beninato)

C'è folla tutte le sere davanti alle edicole d'Italia...

una pagina che è in bianco e nero tra poco sarà a colori...

il mese che passa in fretta, il mese che torna ancora e i soldi

messi da parte per un videogioco nuovo...

Viva Mega Console, affezionato a quelle preview un po' lunghe così elegantemente anni novanta, sempre così sincere

Viva Mega Console, viva la rivista con i piedi per terra, le sorridenti foto del dopoguerra, patinate come mai...

Angeli leggono te - ora - tu non sei un sogno, non sei, vera viva Mega Console perché se ti parlo di lei non sei gelosa...

BANG BANG - l'edicola che apre

BANG BANG - devi andare a scuola

BANG BANG - soltanto un momento, per comprare Mega Console

Viva Mega Console viva le regole e le buone news, quelle di cui non ho mai fatto a meno, forse per colpa tua...

Saluti da Alicata Antonino

PS: Edoardo sei un Dio...



NBA Jam, uno dei titoli più giocabili e divertenti per Megadrive secondo Mattia Ravanelli... Come dargli torto?

mente morta. Ma non tutto può essere considerato positivo: credo che una buona fetta di possibili acquirenti del Saturn e attuali possessori del Megadrive ovviamente non prenderanno in considerazione l'ipotesi di acquistare il

stupida: i profitti sono assicurati, anche perché diverse case sono riuscite a rifilare ai giocatori - non sempre attentissimi - produzioni massicce solo nel prezzo. Secondo me la saturazione del mercato è alle porte e bisogna correre

Mi ricordo che anni fa, di sfuggita dentro un bar, ho sentito un flipper che tiltava... E nei sogni di bambino, la console era una spada e chi non ce l'aveva era un pirata... Ma che ci volete fare, non vi sembrerà normale ma sono solo consolette, non mettetemi alle strette, non mettetemi alla stretta, sono solo consolette...

PRO-TEST DI PRO-INTELLIGENZA

Siamo alle solite!
Dopo tanta attesa ho acquistato AX101 per MCD: grafica stupenda, presentazione galattica, ma giocabilità inesistente! Nel modo "hard" l'ho finito in un giorno! La struttura è troppo simile a quella di giochi come Microcosm e Sewer Shark, l'interattività non esiste e il gioco è troppo corto e facile. Ma possibile che questi programmatori non riescano a fare giochi decenti, a parte poche eccezioni?!? Non diamo la colpa al Mega CD se non si riesce a sfruttarlo adeguatamente! Ma AX101 non doveva cancellare Silpheed? Ma per piacere! Quest'ultimo gli rimane avanti anni luce insieme a Thunderhawk! I programmatori possono fare molto meglio... Oltre tutto, AX101 si conclude con un semplice "compliments"! La stupenda grafica scatta ogni cinque secondi e la colonna sonora fa schifo. Come si fa a fare un gioco in cui bisogna semplicemente spostare un mirino e schiacciare il fire di tanto

in tanto? Persino Thunderstorm FX (un laser game puro) era molto più bello, lungo e giocabile, ed è uscito quasi due anni fa! I programmatori per me non sanno fare il loro lavoro: con un po' di buona volontà si possono tirare fuori giochi massicci come Tom Cat Alley, con FMV a tutto schermo e scene fluidissime, con scene che variano da una partita all'altra, per non parlare dei giochi della Core Design, veramente bellissimi. Personalmente temo che Scavenger IV (ribattezzato Megamorph - NdMBF) finisca per essere il solito clone di Microcosm (beh, più che un clone... Un seguito... NdMBF), un altro flop. Speriamo in Rebel Assault! Concludo salutandovi e specificando che ho 26 anni e anche

se amo la tecnologia videoludica quando gioco voglio divertirmi e non guardare semplici immagini renderizzate o digitalizzate!

Maurizio Cartisano
Pinerolo (TO)

Sottoscrivo questa protesta al 101%! (ahahahah... Er....Sorry)! Dov'è la petizione? Fatemi firmare... Oh, è pazzesco: i migliori programmatori della Sega non riescono a tirare fuori che delle immani feticchie dal bistattato Mega CD, mentre la Core Design ci stupisce ad ogni gioco. Non ho parole. Non ho l'età. E' ora di basta. Stai tranquillo, Maurizio: la prossima volta che intervisteremo Barry Jafrato non avremo pietà.

PARLIAMONE

- 1) Cosa ne pensate della nuova veste grafica di Mega Console? La trovate carina, simpatica, fenomenale, repellente, inquietante?
- 2) La Nintendo ha annunciato un'espansione a 32-bit per Super NES. Non vi sembrano dei dannati copioni?
- 3) Game Gear vs Game Boy. Colore vs Bianco e Nero. Come è riuscita la Nintendo a vendere milioni di Game Boy surclassando i rivali (Sega compresa) con una console tecnicamente tutt'altro che impressionante?
- 4) L'originalità latita, è vero. Perché non provate voi stessi a proporre concept innovativi e trame originali dei videogiochi?
- 5) E' universalmente rico-

nosciuto che i prezzi dei videogiochi sono esagerati. Secondo voi quanto dovrebbero costare le cartucce per Megadrive o i CD per Mega CD?

- 6) Quali sono i giochi attualmente disponibili solo per piattaforme ludiche (computer, console, coin-op) diverse dalla vostra che vi piacerebbe vedere convertiti per Megadrive o Mega CD?
- 7) Viene prima l'uovo o la gallina? Perché?

Scrivete alla:

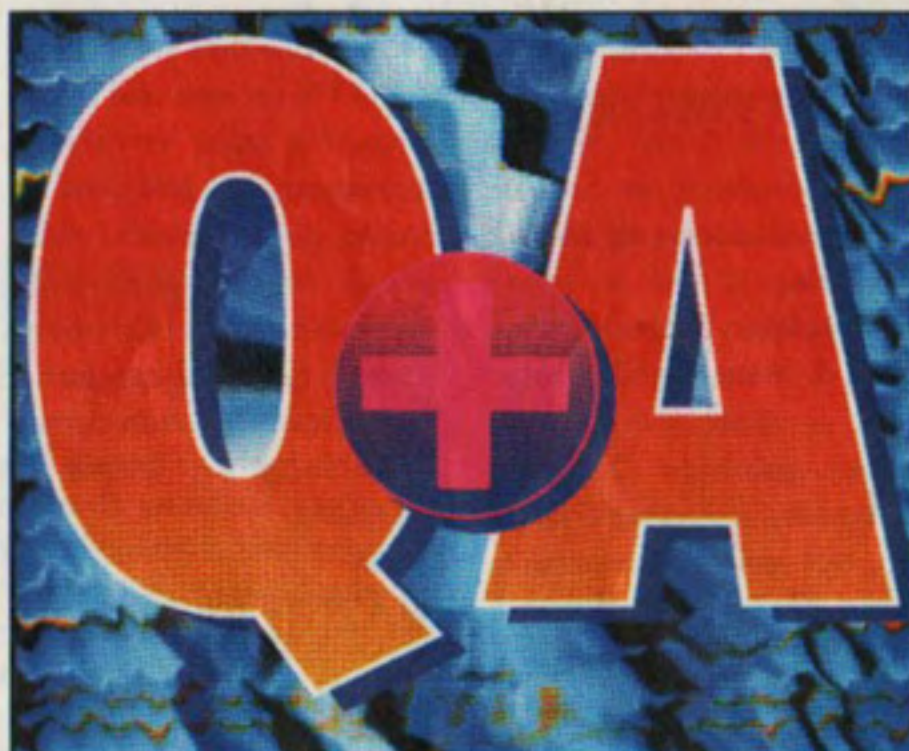
MEGA MAIL - MEGA CONSOLE
Futura Publishing
Via Edolo, 29
20125 Milano - Italy

O faxate allo:
02/66981159

Il vostro fan più
affezionato

Alessandro
"Vaz"
Ceddia

Grazie per i
suggerimenti,
Vaz: anche
Mega Trix ha



PATSY KENSIT

Super Mega Console, mi chiamo Alessandro, ho quasi 17 anni e vi seguo dal primo numero. La vostra rivista è davvero bellissima, ma secondo me c'è un piccolo difetto: nella rubrica Mega Trix, invece di fare tutti quei box sparsi per la pagina, potreste dedicare delle sezioni a console specifiche. Ora le domande:

- 1) Quale gioco mi consigliate tra Landstalker, Phantasy Star IV e Shining Force per il mio MD?
 - 2) Esiste un gioco di calcio manageriale per MD?
 - 3) Uscirà mai un laser game per Megadrive (tipo Dragon's Lair, per intenderci)?
 - 4) C'è qualche possibilità di vedere Legend of Zelda su Megadrive (secondo me è un gioco fantastico)?
- Complimenti ancora e continuate così.

subito qualche modifica grafica che speriamo sia di vostro gradimento.

1) Scelta difficile! Landstalker è semplicemente indispensabile, ma tieni presente che un vero amante degli RPG dovrebbe avere tutti e tre i giochi che hai citato nel-



la sua mega-collezione. Ah, colgo l'occasione per informare i fans del fantasy che è uscita la versione per Mega CD di Shining Force. L'unico inconveniente è che il testo è completamente in giapponese stretto...

2) Purtroppo no. L'unico titolo che mi viene in mente è Kevin Keegan's Football Manager, ma è disponibile solo per SNES. E non è nemmeno eccezionale, se è per questo. Peggio di così... 3) Mi auguro proprio di no. Ci sono già fin troppe laser-fuffe per Mega CD... 4) Scordatelo. Al massimo lo puoi giocare su CD-i, ma er, è tristissimo. Tranquillo, comunque: Soleil butta strabonissimo.

DREW BARRYMORE

Cara redazione di Mega Console, ho appena finito di leggere il numero di maggio, e, sinceramente, è super galattico. Compro la vostra (nostra) rivista sin dal primo numero e devo dirvi che la ritengo la MIGLIORE in assoluto. Dopo tutti questi complimenti, passiamo al nocciolo della lettera: le caratteristiche tecniche delle differenti versioni del Megadrive (io possiedo un MD giapponese PAL):

1) Che differenza c'è tra la versione JAP, USA e ITA (in termini di prestazioni) del MD? E' vero che quella JAP è più veloce del 30% rispetto alle altre, ha un migliore sonoro e inoltre visualizza le immagini dei giochi sullo schermo intero (senza le bande nere ai bordi dello schermo)?
2) Grazie alla presa SCART è possibile ottenere una migliore qualità dell'immagine su schermo?
3) La versione giapponese è quella che reca sulla confezione il bollino NTSC? Ma NTSC non è il sistema americano?
4) Il MD giapponese ha bisogno di un adattatore per far funzionare i giochi USA e quelli ITA? Quale adattatore consigliate?

5) Un negozio della vostra splendida città è in grado di effettuare una modifica per rendere il mio MD PAL 100% giapponese. Cosa ne pensate, è possibile?

Lettera Firmata

1) Le versioni giapponesi e americane del Megadrive (quest'ultima chiamata Genesis), sono

effettivamente più veloci del 17% (e non del 30%) rispetto alla versione europea, distribuita in Italia dalla Giochi Preziosi. Inoltre non presentano quei fastidiosi "bordi neri" di cui parli. Le capacità sonore sono identiche per tutte le versioni.

2) Sì.

3) L'NTSC (National Television System Committee) è lo standard televisivo americano e giapponese, mentre quello europeo è chiamato il PAL (Phase Alternate Line). La differenza tra i due consiste fondamentalmente nel numero di linee visualizzabili su schermo (525 per l'NTSC, 625 per il PAL) e nella velocità (60 immagini al secondo per l'NTSC, 50 per il PAL).

4) Non è più possibile fare un discorso aprioristico per quanto riguarda la compatibilità tra le varie versioni, per via dei chip di protezione presenti in molte cartucce. Esistono comunque una marea di adattatori, che il tuo negoziante di fiducia sarà lieto di illustrarti. Nella maggior parte dei casi, uno vale l'altro.

5) Sì, è possibile. Non so dirti se sia conveniente o meno: dipende esclusivamente dal costo della modifica. It's really up to you.

ANDIE MCDOWELL

Ineguagliabile reda di Mega Console, finalmente 5.000 lire ben spese per una rivista superlativa dedicata esclusivamente alla grande, anzi grandissima Esse (Nintendo ritirati!)

Sono un quattordicenne

(voi direte: chi se ne frega? Ma suona bene) e possiedo un MD e un mitico MCD.

Come tutti quelli che vi scrivono, ho molti quesiti da porvi:

1) Qual è il miglior gioco disponibile per Mega CD?



Sonic CD rimane senza dubbio uno dei migliori giochi usciti su dischetto magnetico...

2) Vale la pena spendere un pacco di soldi per Tom Cat Alley?

3) Quali sono i titoli più interessanti in imminente uscita per Mega CD?

4) Qual è il migliore RPG per Mega CD?

5) Considerate Dune 2 per MD un buon RPG? Ditemi che non è spaventosamente complicato...

6) A quando Jimmy White's Whirlwind Snooker e Mega Race (MCD)? Quest'ultimo è valido oppure no? Ancora complimenti per Mega Console... Continuate così che siete MITICI!

Alessandro Zuccalà '79
Milano

PS: Dedico una parolina a Cristina: CIAO...

1) Sensible Soccer CD, Sonic CD, Silpheed, Thunderhawk.

2) No.

3) Tutti i titoli della Core, Fifa International Soccer Champion Edition (solo per i fanatici del genere), Lunar: Eternal Blue, Sonic CD...

4) Lunar.

5) Tranquillo: Dune 2 è

un ottimo gioco e non è affatto complicato, anche se devo confessare che non sono ancora riuscito a estrarlo dalla confezione, ma ormai è questione di ore. Just kiddin'...

6) Mega Race dovrebbe già essere in giro (ma se la Mindscape non ha migliorato la pessima giocabilità della versione PC, butta male), mentre Snooker uscirà a ottobre.

PS: Dedico una parolina a Cristina: epistemologia.



SHARON STONE

Caro MBF, come ti butta? Innanzitutto volevo fare i miei complimenti alla rivista, che secondo me è fantastica. Prima leggevo un'altra rivista di videogiochi, ma ho smesso



Sub-Terrania, un must. E una volta tanto è stato realizzato da programmatori europei...

per protesta da quando il tipo che compila la Posta ha scritto che i lettori sanno solo fare domande cretine, che non capi-

scono niente di videogiochi, che non sanno disegnare e (...er, that's enough... NdMBF).

Ho pronta una lista di domande per te che non mi lascia dormire la notte:

1) Quale gioco di calcio mi consigliereste tra Fifa Soccer, Sensible Soccer e Ryan Giggs Soccer?

2) Cosa mi consigliate tra Thunderforce IV e Sub-Terrania?

3) Avete qualche trucco per Virtua Racing?

4) Mi puoi dire i tre titoli più promettenti per Megadrive in uscita nei prossimi mesi?

5) Convertiranno Parodius per Megadrive?

6) Mi metti in ordine questi giochi? Virtua Racing, Super Monaco GP2, Lotus 2, F1.

Ciao a tutti (e in particolare a Simon, un mito dai tempi di CVG).

Massimiliano Mazzetti
Pordenone

1) Sicuramente Sensible Soccer, magari la World Cup Edition. Fifa International Soccer non mi gasa molto, ma pare riscuotere un grande successo tra i lettori: fattelo prestare da qualche amico e giocaci un po' prima di comprarlo. Ryan Giggs è più inutile dei pirolini che servono a tenere in posizione le cartucce per Megadrive e che si staccano regolarmente quando la estraete. E con questo spero di aver risposto anche a Beppe Girini e ad altri dodicimila lettori.

2) Entrambi. Tieni però presente che vantano una struttura di gioco molto differente: il pri-

me è uno sparaspara a scorrimento orizzontale, di ottima fattura ma leggermente datato (ha qualche rallentamento di troppo), mentre Sub-Terrania è grandioso, e mixa alla grande giochi come Thrust, Choplifter e Gravitax. Ripensandoci, se proprio hai poca grana disponibile, cuzzati Sub-Terrania. E cuzzalo... NOW!

3) Checka Mega-Trix: un mega speciale su Virtua Racing ti aspetta impaziente. Se ti interessa un gabola veloce veloce posso dirti come selezionare il Mirror Mode: tieni premuto contemporaneamente A e UP quando compare il logo Sega, quindi schiaccia anche B e successivamente sempre tenendoli premuti - pigia START. Quando compare lo schermo delle opzioni, seleziona il "Mirror Mode". Cool, eh?

4) Solo tre? Beh, così, su due piedi, potrei citarti Earthworm Jim (Playmates), Urban Strike (EA), Probotector (Konami).

5) Non è stato annunciato.

6) Virtua Racing, F1, Super Monaco GP 2, Lotus.

JANET JACKSON

Impareggiabile redazione di Mega Console, sono un quindicenne e possiedo la belva nera a sedici bit della Sega. Oltre all'originalità delle vostre rubriche e delle vostre interviste (mitica quella a Yutaka Haruki della Konami), vorrei complimentarmi con voi per i trucchi e gli speciali che pubblicate nelle ulti-

TRIBUTO DEL MESE

Il saluto speciale della reda questo mese va a Carlo Santagostino, big brother del nostro "Santaz", nonché ex-redattore di un godzliardo di riviste del settore, da Amiga Magazine a ZZAP!. Il buon Carlo ha appena concluso il servizio civile e, come potete vedere, non ha perso tempo per ricominciare a videogio- care con un... er... ma quello è un Vectrex... Dannati nostalgici...



Quel beota del Carlo in una sue celebri espressioni. Notate la camicia psichedelica acquistata a Carnaby Street, London

me pagine di Mega. Avrei qualche domanda e qualche suggerimento per rendere ancora migliore la vostra rivista:

1) Perché non dedicate uno spazio ai record dei lettori? Io, ad esempio, ho realizzato 1.044.700 in Street Fighter 2 per MD, con Ryu, senza mai perdere un round e vorrei sapere se qualche altro lettore è in grado di battermi ai punti.

2) Potreste anche inserire nelle pagini centrali un poster sul gioco del mese.

3) Per quanto riguarda il prezzo delle cartucce anch'io trovo che sia esagerato. Secondo me anche i giochi più belli non dovrebbero costare più di 100.000 lire e in media gli altri dovrebbero costare tra le 50.000 e le 90.000 lire.

4) Uscirà o no questo benedetto Bomberman per Megadrive?

5) Non trovate Gunstar Heroes un po' troppo lungo e difficile?

MEGA CONSOLE VIDEO GAMES AWARDS 1994



ATTENZIONE! Sul numero di febbraio di Mega Console premieremo simbolicamente i migliori videogiochi per piattaforme Sega usciti nel 1994. Vi invitiamo a spedire le vostre preferenze entro e non oltre il 15 dicembre 1994 nelle seguenti categorie (un solo titolo, per favore):

- * MIGLIORE VIDEOGIOCO DELL'ANNO 16-bit (MD/MCD)
- * MIGLIORE VIDEOGIOCO DELL'ANNO 8-bit (MS/GG)
- * MIGLIORE GRAFICA
- * MIGLIORE SONORO
- * MIGLIORE PLATFORM
- * MIGLIORE SPARATUTTO
- * MIGLIORE PICCHIADURO
- * MIGLIORE SIMULAZIONE SPORTIVA
- * MIGLIORE PUZZLE GAME
- * MIGLIORE GIOCO DI RUOLO
- * MIGLIORE AVVENTURA
- * MIGLIORE TIE-IN
- * MIGLIORE CONVERSIONE COIN-OP
- * MIGLIORE SOFTWARE HOUSE
- * PERIFERICA DELL'ANNO
- * GIOCO PIU' INNOVATIVO
- * MIGLIORE COIN-OP
- * BEOTATA DELL'ANNO

to episodio?

7) Quanti neroazzurri ci sono in reda? Non ditemi che si contano sulle dita di una mano...

Spero di non avervi annoiato e che pubblicherete la mia lettera. Vi saluto!

Piero Ferrario (Mi)

1) Purtroppo non è possibile. Per ragioni tecniche, più che altro. Cartucce-gabola come Action Replay o Game Genie nonché i vari cheat-mode falsificano di brutto record e punteggi, per cui chiunque sarebbe in grado di ottenere risultati stratosferici...

2) Hmmm... Non male come idea... Hang on with us...

4) Certo! Se ne stanno occupando i Probe.

5) Ugh, un momento... Ti stai lamentando perché è eccessivamente lungo e difficile? Ma come, prima ci lamentiamo per la scarsa longevità dei giochi e poi ci tiriamo indietro davanti a titoli un pochetto impegnativi? Gunstar Heroes è galattico, dal logo di Konig Ishida allo scontro finale con il robotone d'oro. Lunga vita ai Treasure. Beccati pure Dynamite Headdy, già che ci sei.

6) Almeno tre su quattro sono certi: squadra che vince, non si cambia.

7) Er... No comment...

Scrivete a:

MEGA CONSOLE
VIDEO GAMES AWARDS
Mega Console
Via Edolo, 29
20125 Milano - Italy

o faxate alle:
02/66981159!

IL MEGLIO (O IL MENO PEGGIO...) DI CHICAGO

L'edizione estiva del Consumer Electronic Show chicaghese è stata bellamente snobbata da alcune grandi case del divertimento elettronico, prime tra tutte la Sega, che ha preferito allestire uno show personale ad Orlando, Florida. Mica stupidi. La diserzione - comunque annunciata - si è sentita: senza mamma Sega (che per la cronaca, ogni anno produce, in media, circa il 45% del software per Megadrive), i fans di

Sonic sono rimasti orfani di novità degne di un "wow". Che squallore. Fortunatamente, le delu-

sioni del CES sono state compensate dalla marea di novità stratosferiche presentate al Tokyo Omocho Show (aka Tokyo Toy Fair) al quale **Mega Console** dedica ampio rilievo. Non tutti i mali vengono per cuocere (o qualcosa di simile...): dal '95 si terrà negli States una fiera dedicata esclusivamente ai videogiochi e al divertimento interattivo e non più all'elettronica di consumo in generale. Bella lì. Luogo designato: Philadelphia. Bye bye, Chicago. A dire il vero, erano anni che si parlava di

un'alternativa al CES (a Las Vegas era stato annunciato - nella disattenzione generale - un non ben identificato Electronic Entertainment Expo), ma finalmente le acque si sono mosse per davvero. La cosa fa doppiamente piacere: non se ne poteva più di leggere noiosissimi reportage pieni di luoghi comuni copiati dal Reader's Digest come "Sweet Home Chicago", "Chicago, la città ventosa", "Chicago, la città dalle grandi spalle" e (s)palle varie (e non mi chiamo fuori, beninteso - sono abbonato...), ma state tranquilli: d'ora in poi, le cose non cambieranno. Ci limiteremo a propinarvi stereotipi massificati del tipo "Philadelphia, la città di Kaori", "The streets of Philadelphia" etc.... Eheheh... Tornando a bomberman... cioè, volevo dire a bomba - oltre alla Sega - un altro colosso dell'intrattenimento interattivo ha dato forfait all'ultimo mo-

mento: l'Electronic Arts, che probabilmente non ha ancora digerito il mega-flop del 3DO negli States. Butta male, Trip... L'assenza reiterata (vedi ECTS) dei creatori di NHL, John Madden e Fifa Soccer è stata un doppio pugno nello stomaco. Hanno disertato anche NEC e SNK, ma la cosa non ha sorpreso nessuno: queste ultime, in America, posseggono quote di mercato nel settore dei videogiochi paragonabili a quelle delle calcolatrici omaggio nel Dixan. Inaspettata, invece, l'assenza dell'Activision. Vabbé, ho capito: forse facevamo prima a dire chi c'era...

Sul fronte del software, non sono mancati titoli interessanti per Megadrive e Mega CD, anche se non si è visto nulla di radicale distruttivo. Perciò, invece di presentarvi indiscriminatamente un'overdose di fuffa elettronica, abbiamo preferito dare spazio solo ai titoli veramente meritevoli. In dettaglio:



flycom s.r.l.

Orario: dalle 14 alle 19.30

Mega Drive

Vendita per corrispondenza
Tel. 039 - 6082088

Tutti i prezzi sono iva compresa



Game Gear

CONSOLE MD.2+SONIC 2	259.000
CONSOLE MD.2+GIOCO	245.000
CONSOLE MD.2+2 JOIP.	229.000
JOIPAD 6 TASTI	29.000
JOISTIC 6 TASTI	29.000

ALIEN STORM	39.000-ita
ALISA DRAGON	36.000-ita
ALTERED BEAST	39.000-ita
ANDRE AGASSI TENNIS	39.000-ita
ANOTHER WORLD	46.000-ita
ART OF FIGHTING	79.000-ja
BATMAN RETURNS	46.000-ita
BLADES VENEGANCE	46.000-ita
CAPTAIN PLANET	39.000-jp
CLIFF HANGER	46.000-ita
COMBAT CARS	85.000-ita
COSMIC SPACEHEAD	40.000-ita
D.J. BOY	36.000-ita
DRAGON	telefonale
ETERNAL CHAMPIONS	99.000-ja
F.I. MARIO ANDRETTI	109000-it
FIFA SOCCER	95.000-ita
GHOULS & GHOST	39.000-ita
GLOBAL GLADIATORS	46.000-ita
GRAN SLAM TENNIS	39.000-ita
GUNSTAR HEROES	69.000-ita
HOKU	46.000-ita
INCREDIBLE HULK	telefonale
JAMES POND 007	46.000-ita
KICK OFF 3	telefonale
MAZIN WARS	46.000-ita
ML HOCKEY	46.000-ita
MORTAL KOMBAT 2	telefonale
NBA SHOWDOWN	89.000-ita
ONE ONE BASKET	39.000-ita
OUT RUNNERS	89.000-ja
RITORNO AL FUTURO III	46.000-ita
SPACE HARRIER 2	36.000-ita
SPIDERMAN	39.000-ita
SUPER HANG ON	36.000-ita
SUPER OFF ROAD RACING	44.000-ita
SUPER STREET FIGHTER	telefonale
SUPERMAN	49.000-ita
TAZMANIA	49.000-jp
TERMINATOR 2	46.000-ita
THE SIMPSONS	39.000-ita
TOKI	39.000-ita
TWO CRUDE DUDE	39.000-ita
WONDER BOY in m.w	39.000-ita
WORLD CUP USA 94	109000-it
WWF WRESTLEMANIA	46.000-ita

MD-S.SHINOBU 2	49.000	MD-EX-RANZA	49.000
MD-GOLDEN AXE 3	49.000	MD-MAZING SAGA	49.000
MD-JURASSIC PARK	49.000	MD-SONIC 3	89.000
MD-VIRTUAL RACING	129.000	MD-S.MONACO GP2	39.000
MD-STREET FIGHT 2	89.000	MD-JUNGLE STRIK	69.000
MD-ROKET KNIGHT	49.000	MD-UNIVERS.SOLD	39.000
MD-STREET RAGE 3	95.000	MD-NBA JAM	89.000

-PREZZI

PAZZI!!

GG-CHUCK ROCK 39.000 |

GG-INDIANA JONES 39.000 |

GG-S.KICK OFF 39.000 |

-PREZZI

PAZZI!!

PREZZI

PAZZI!!

GG-CP-RIDER 45.000 |

GG-ALADDIN 55.000 |

GG-ARIEL 39.000 |

PREZZI

PAZZI!!

Altri titoli a richiesta. Tatta la merce e' **ORIGINALE**. Offerte pazze anche per **CAMEBOY** e **SUPER NINTENDO**

GAME GEAR + 4 GIOCHI	219.000
LENTE (2X200)	29.000
MASTERGEAR SYSTEM CONV	29.000
ALIMENTATORE	18.000
GAME GEAR + GIOCO	185.000

ALIEN SYNDROME	39.000-ita
AX BATTLER	39.000-ita
BART SIMPSON VS MUTANTS	39.000-ita
CHAKAN	39.000-ita
COSMIC SPACEHEAD	39.000-ita
CRISTAL WARRIOR	39.000-ita
DRACULA	39.000-ita
HOKU	39.000-ita
MASTER OF DARKNES	39.000-ita
MORTAL KOMBAT	telefonale
MORTAL KOMBAT 2	telefonale
NBA JAM	telefonale
ROBOCOP 3	39.000-ita
SUPER SPACE INVADER	39.000-ita
TERMINATOR	39.000-ita

GIOCHI MASTER SYSTEM ITALIANI

AFTER BURNER	29.000
ALEX KIDD	29.000
BATMAN RETURNS	37.000
CALIFORNIA GAMES 2	37.000
DANAN-JUNGLR FIGHTER	32.500
GHOULS & GHOST	32.500
GOLDEN AXE	29.000
GP-RIDER	37.000
INDIANA JONES	37.000
MERCS	24.500
MICKY MOUSE	37.000
OUT RUN EUROPA	32.500
R-TYPE	29.000
RENEGADE	37.000
RITORNO AL FUTURO.3	32.500
RUNNING BATTLE	24.000
SHADOW DANCER	29.000
SONIC	37.000
SPIDERMAN	32.500
STRIDER	29.000
SUPER KICK OFF	37.000
SUPER MONACO GP.2	39.000
SUPER TENNIS	24.500
SUPERMAN	37.000
VIGILANTE	24.000
WIMBLEDON 2	37.000
WONDER BOY 3	37.000
tanti altri titoli in offerta	speciale

THE LION KING

(Virgin, MD)

Hakuna Matata ovvero "non preoccupatevi". Non fate quella faccia, volevamo cominciare con qualcosa di incomprensibile.

L'immane videogioco ispirato al recente hit cinematografico della Disney si avvia a ricevere l'inevitabile sequela di lodi sperticate. Ma basteranno ventiquattro megabitoni di grafica a fare di un ennesimo platform un vero capolavoro, ci chiediamo noi?

Le premesse ci sono tutte: animazioni da premio Oscar (oltre 15 grafici della Disney hanno realizzato più di 2000 bozzetti), sonoro da premio

Grammy (il soundtrack include tre canzoni composte da Elton John e Tim Rice e solo per questo verrebbe voglia di boicottarlo) e un gameplay ormai collaudato.

Avremmo certamente preferito un gioco come **The Lion King Kong** (un picchiaduro ambientato in uno zoo veramente "be-

stiale") o **Wherever I May Roar** (uno sparatutto equestre con i Metallica® come protagonisti), ma - ehi! - questo è quanto passa il convento. Fatto sta che nell'ultima fatica della Virgin, sarete costretti a impersonare Simba, il giovane re della foresta. Dovrete ottenere il rispetto da parte di iene, elefanti e macachi, prima di sfidare in un duello mortale vostro zio Scar. Parenti serpenti, per dirlo con Monicelli. Nel gioco potrete controllare fino a quattro personaggi: un giovane e acerbo Simba, Simba maturo, Simba andato a male (bugilla), Timon e Pumbaa (sembrano nomi di detergenti intimi femminili ma non sono altro che simpatici personaggi concepiti dai "creativi" della Disney). Eh, beh. **The Lion King** sfrutta al meglio le tecniche di programmazione che avevamo già apprezzato in **Aladdin**. Il risultato va visto per essere creduto: sul fronte delle animazioni, questo gioco è veramente ben fatto. **The Lion King** (MD e GG) include ben 10 livelli di gioco, tocchi grafici di gran classe e sembra per di più dannatamente giocabile. In attesa di metterci le mani sopra, il prossimo novembre, sollazzatevi con queste promettenti immagini. Noi andiamo a farci un budino.



ZERO THE KAMIKAZE SQUIRREL

(Sunsoft, MD)

Il primo spin-off ufficiale di **Aero The Acrobat** si catapulta negli slot del Megadrive, per la gioia di grandi e piccini. Questo interessante action game da 16 Mbit miscela l'azione dei low-budget movies sulle arti marziali alla grafica obesa dei cartoni animati più demenziali. Ben fatto.



AERO THE ACROBAT 2

(Sunsoft, MD)

Il terzo gioco degli Iguana, il team di programmatori che ci ha regalato - si fa per dire - il mitico **NBA Jam**, è l'atteso sequel di **Aero The Acrobat**, un ottimo platform/action uscito circa un anno fa. Il gioco, che occupa la bellezza di 16 Mbitoni (ormai standard), riprende i personaggi e le situazioni del primo episodio. **Aero** dovrà vedersela con il malefico Edgar Ektor e con Alter Aero, il suo temibile alter-ego (il tema del doppio è sempre gettonatissimo). Niente male, se apprezzate il genere.



BITWORLD

VIDEOGAMES, CONSOLE E ACCESSORI

BIT WORLD di Lai Roberto - Via Val Cismon, 2
20052 MONZA (MI) - TEL. 039/2720499 - FAX 039/2720499

IMPORTAZIONE DIRETTA - VENDITA PER CORRISPONDENZA

CARTUCCE MEGADRIVE

Aladdin	L. 75.000
Art of Fighting	L. 89.000
Batman Returns	L. 59.000
Battle of Bahama	L. 45.000
Chiki Chiki Boys	L. 29.000
Dracula	L. 79.000
Dragon's Revenge	L. 99.000
Dragon Ball Z	TEL
Dragon Bruce Lee	TEL
Eternal Champion	L. 109.000
Ex Ranza	L. 59.000
Fifa Int. Soccer	TEL
Fatal Fury II	TEL
Golden Axe III	L. 69.000
Gunstar Heros	L. 69.000
Jurassic Park	L. 69.000
Landstalker	L. 69.000
Mazin Saga	L. 49.000
Mickey and Donald	L. 59.000
Monster World IV	TEL
Mortal Kombat 2	TEL
Occhiali Virtuali	TEL
Outrunner	L. 99.000
One on One Basketball	L. 39.000
PGA Pro Golf II	L. 89.000
Rocket Knight Adv.	L. 79.000
Rise of the Robots	TEL
Sonic 3	L. 99.000
S. Monaco GP II	L. 49.000
Stryker (Calcio)	L. 79.000
Splatter House III	L. 75.000
S. Shinobi II	L. 59.000
Street Fighter II S.C.E.	L. 99.000
Street of Rage III	L. 89.000

CARTUCCE MEGADRIVE

Super Street Fighter Special	TEL
Shining Force II	L. 99.000
Tazmania	L. 49.000
Turtle Tour. Fighter	L. 119.000
The Incredible Hulk	TEL
Thunder Force IV	L. 69.000
Virtua Racing	TEL
WWF Royal Rumble	L. 79.000
Kick Boxing	L. 59.000
King of Colossus	L. 35.000
Kick Off 3	TEL

GIOCHI GAME GEAR

Aladdin	L. 59.000
Aleste II	L. 49.000
Chuck Rock	L. 49.000
Doraemon	L. 48.000
Mortal Kombat	L. 49.000
NBA Jam	L. 59.000
Outrun	L. 47.000
Shinobi II	L. 48.000
Street of Rage II	L. 59.000
S. Monaco GP II	L. 48.000
Super Golf	L. 53.000

GIOCHI MEGA CD

AX 101	L. 119.000
Bari Arm	L. 89.000
Cyborg 009	L. 89.000
Dragon's Lair	L. 135.000
Final Fight	L. 79.000
F1 World Champ	TEL
F1 Circus	L. 119.000
Havy Nova	L. 59.000
Ranma 1/2	L. 109.000
Silpheed	L. 125.000
Sonic CD	L. 115.000
Kaimen Raiden	L. 129.000
Rebel Assault	TEL
Lethal Enforce+Pistola	L. 159.000
Mortal Kombat	TEL
Ground Zero Texas	L. 129.000
Hockey 94	L. 109.000
Megarace	TEL

ITTI I MARCHI E I NOMI ELENCATI SONO DI ESCLUSIVA PROPRIETÀ DELLE SINGOLE CASE PRODUTTRICI. PREZZI RIPORTATI SONO I.V.A. INCLUSA. TUTTI I PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA PER 1 ANNO.

MEGACONSOLE INTERNA



SCOOBY DOO (Sunsoft, MD)



Questa attesa avventura grafica riunisce il mitico quintetto della Hanna & Barbera (Shaggy, Fred, Velma e Daphne e l'odioso Scooby Doo) per risolvere un misteriosissimo caso. Riciclando la grafica balorda e l'interfaccia utente dei più famosi giochi targati LucasArts, la Sunsoft tenta il colpaccio. A novembre.

LETHAL ENFORCERS 2 (Konami, MCD)



Gli amanti degli sparatutto a bersaglio avranno di che divertirsi a ottobre, grazie al westerniano Lethal Enforcers 2. Compatibile con il Justifier, il pistolone di plastica della Konami, il gioco non offre niente di radicalmente nuovo rispetto al primo episodio, ma se splattare su schermo criminali e fuorilegge vi esalta, beh, l'ultima fatica della Konami non vi deluderà...



MYST (Sunsoft, MCD)



Dopo aver riscosso un eccezionale successo in versione PC CD-ROM e Mac CD-ROM, Myst arriva finalmente su Mega CD, grazie ai tipi della Sunsoft. Uno dei più rivoluzionari giochi del 1993, Myst è un'avventura graficamente sbalordiva. Prevista anche una versione per Saturn e Mega 32. Se amate il surrealismo (Dali e Magritte a centrocampo), avete trovato quello che fa per voi.



CLAYFIGHTER (Interplay, MD)

Ebbene sì! Il celebre picchiamolle di plastilina arriva anche sul sedici bit Sega dopo aver entusiasmato i possessori del Super NES. L'Interplay ha svolto un ottimo lavoro:

sono veramente minime le differenze tra le due versioni. Un picchicchia ad incontri semplicemente demenziale. 16 Mbit, a ottobre.

ATLANTIDE

PUNTO VENDITA A SEREGNO (MI) IN VIA ROSSINI N. 43

MEGADRIVE

AERO THE ACRO-BAT
ALISIA DRAGON
ANDRE AGASSI TENNIS
ANOTHER WORLD
ARCH RIVALS BASKET
ARIEL (LA SIRENETTA)
AYRTON SENNA'S G.P.2
BART'S NIGHTMARE
BATMAN RETURNS
BATTLE MANIA
BRAM STOKER'S DRACULA
BUBSY THE BOBCAT
CASTLEVANIA BLOODIN'
CHAMELEON KID
CLIFFHANGER
COMBAT CARS
COOL SPOT
COSMIC SPACEHEAD
CYBORG JUSTICE
DAVID ROBINSON'S BASKET
DRAGON
DYNAMITE HEADDY
ECCO THE DOLPHIN
EX-RANZA (RANGER-X)
FANTASTIC DIZZY

FATAL FURY 2
FIFA SOCCER
GEORGE FOREMAN'S BOXE
GHOULS'N GHOSTS
GLOBAL GLADIATORS
GOLDEN AXE 3
GRANADA
GRANDSLAM TENNIS
GREENDOG
GUNSHIP
GUNSTAR HEROES
HOOK
INDIANA JONES
JAMES POND 3
JOHN MADDEN FOOTBALL
JUNGLE STRIKE
JURASSIC PARK
KICK OFF 3
KING OF THE MONSTERS
KRUSTY'S FUN HOUSE
LAST BATTLE (KENSURO)
MAZIN WARS (MAZINGA)
MEGA GAMES 2 (3x1)
MERC'S (COMMANDO 2)
MICROMACHINES 2
MORTAL KOMBAT
MORTAL KOMBAT 2

NBA JAM
NBA SHOWDOWN
PETE SAMPRAS TENNIS
RISKY WOODS
ROAD BLASTERS
ROBOCOP 3
SENSIBLE SOCCER '94
SHINOBI 3
SONIC 2
SONIC 3
STREET FIGHTER 2 PLUS
STREETS OF RAGE 3
STRIDER
SUPER HANG-ON
SUPER OFF ROAD
SUPER STREET FIGHTER 2
SUPERMAN
T2 JUDGEMENT DAY
T2 THE ARCADE GAME
TALESPIN
TAZ-MANIA
THE ADDAMS FAMILY
THE INCREDIBLE HULK
THE JUNGLE BOOK
TINY TOON ADVENT.
TOEJAM & EARL 2
TOKI

TREASURELAND ADVENT.
TURTLES HYPERSTONE
VIRTUA RACING
WORLD CUP USA '94
WORLD OF ILLUSION
WWF WRESTLEMANIA
X-MEN

GAME GEAR

ALADDIN
ALIEN 3
ANDRE AGASSI TENNIS
ARIEL (LA SIRENETTA)
AX BATTLER (GOLDEN AXE)
AYRTON SENNA'S G.P.2
BATMAN RETURNS
B. STOKER'S DRACULA
CASTLE OF ILLUSION
CHAKAN FOREVER MAN
COSMIC SPACEHEAD
DESERT SPEEDTRAP
DONALD DUCK 2
DORAEMON
E. HOLYFIELD'S BOXING
GALAGA
GLOBAL GLADIATORS

GP RIDER (MOTO)
HOOK
JURASSIC PARK
LAST ACTION HERO
MICROMACHINES
MORTAL KOMBAT
MORTAL KOMBAT 2
NBA JAM
OLYMPIC GOLD
ROBOCOP 3
SENSIBLE SOCCER '94
SHINOBI 2
SONIC DRIFT
SPACE HARRIER
STAR WARS
SUPER OFF ROAD
SUPERMAN
T2 JUDGEMENT DAY
T2 THE ARCADE GAME
THE INCREDIBLE HULK
THE SIMPSONS
WORLD CUP USA '94

MASTER SYSTEM

DONALD DUCK
GHOULS'N GHOSTS

INDIANA JONES
OUT RUN
PAC-MANIA
PRINCE OF PERSIA
RENEGADE
SHINOBI
SUPERMAN
T2 JUDGEMENT DAY
WIMBLEDON 2

MEGA-CD

EARNST EVANS
FIFA SOCCER
FINAL FIGHT CD
MORTAL KOMBAT
PRINCE OF PERSIA
SEGA CLASSIC ARCADE
SENSIBLE SOCCER '94
WONDER DOG

GAMEBOY

SUPER-NES
AMIGA CD32
VASTO ASSORTIMENTO

VENDITA PER CORRISPONDENZA TELEFONA AL (0362) 23.81.48

ROCK'N ROLL RACING

(Interplay, MD)

Un'altra conversione diretta da SNES, per la gioia dei megadrivers. Si tratta di una favolosa simulazione di corsa fu-



turistica tra dune buggy corazzate. Poco meno di quaranta circuiti, mezza dozzina di veicoli, il solito abominio di power-up e una colonna sonora stupenda fanno di Rock'n Roll Racing uno dei giochi per Megadrive più attesi...



TINY TOONS SPORTS

(Konami, MD)

Il secondo gioco dedicato ai deleteri Tiny Toons è improntato allo sport. La cartuccia riunisce simulazioni di basket e calcio completamente demenziali. Non man-

cano power-up e "turbo mode" alla NBA Jam. Niente male davvero.



THE PUNISHER

(Capcom, MD)

Bella lì! Il super-eroe "buono" più cattivo della Marvel è il protagonista di un beat'em up a scorrimento orizzontale per Megadrive. Sedici megabitoni di violenza digitale e la possibilità di giocare in due con-

temporaneamente fanno di The Punisher uno dei giochi più attesi per il 16-bit Sega!



SONY IMAGESOFT

La Sony, una software house con i piedi in almeno una dozzina di scarpe diverse (non a caso spende miliardi in Divor-Odor), ha presentato una serie di titoli molto appetitosi. Più di quelli effettivamente visti, fanno però sognare quelli annunciati. I maghi della Sony sono infatti al lavoro su NBA Hangtime, una simulazione di basket per Mega CD che si annuncia epica, No Escape, versione interattiva di un atteso film di fantascienza e The Exterminator, sempre per MCD, un blatatutto violentissimo. Anteprime estese già sul prossimo numero di Mega Console.



MICKY MANIA - THE TIMELESS ADVENTURE OF MICKEY MOUSE (MD/MCD)

Precedentemente intitolato Mickey Mouse 65th Birthday, questo eccezionale platform realizzato in collaborazione con la Walt Disney vanta una grafica da capogiro, superiore persino a quelli di titoli come World of Illusion della Sega. Da quanto abbiamo visto, Mickey Mania - nonostante il titolo idiota - si pone su un gradino più in su dell'atteso Magical Quest starring Mickey Mouse (Capcom). La versione per Mega CD includerà interi minuti di animazione, con tanto di cartoni animati in bianco e nero. Un vero mito!

ESPN NATIONAL HOCKEY NIGHT (MCD)

La Sony sfida l'Electronic Arts sul campo delle simulazioni di hockey. Riuscirà questo gioco della serie ESPN a superare EA Hockey '94? Abbiamo i nostri bravi dubbi, ma prima di giudicare preferiremmo vedere la versione finale del gioco. Vi basti comunque sapere che ESPN National Hockey Night include tutte le squadre originali della NHL, ben 25 minuti di animazioni e un sacco di bella grafica. Imminente.



SLAM MASTERS

(Capcom, MD)

Il celebre wrestling convertito di recente per SNES, arriva anche su Megadrive. Sprites enormi e un fraccaio



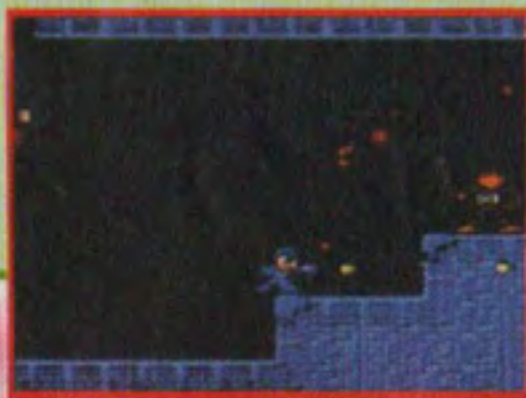
violenza digitale faranno la gioia dei megadrivers. Saturday Night: Slam Masters include la possibilità di giocare in quattro contemporaneamente. Aaayeah!



MEGAMAN

(Capcom, MD)

Megaman arriva sul Megadrive! Il celebre eroe della Capcom è il protagonista di Megaman: The Wily Wars, che remixa alla grande i primi tre episodi usciti per NES. Il gioco vanta la bellezza di 12 Mbit e sarà disponibile a novembre.



PLANET SEGA : NEWS THAT YOU CAN USE I PROGETTI A 8 & 16-BIT PIU' GAUDIOSI DELLA GRANDE "S"

* E' sempre più Sonic! Nonostante tutto, il porcospino blu gode di ottima salute e prima della fine dell'anno lo ritroveremo protagonista di almeno due nuovi giochi. Il prossimo ottobre vedremo infatti **Sonic VS Knuckles**, che ripropone il duello con il simpatico personaggio incontrato in **Sonic The Hedgehog 3**, mentre a novembre sarà la volta di **Sonic Sports**. Ah, su **Sonic Versus Knuckles** circolano strane voci. Tra le tante, si dice che - oltre ad essere un gioco completo in sé - funzioni anche come una sorta di adattatore che vi permette di sfruttare i livelli di **Sonic 2** e **Sonic 3**, "remixandoli". Suona così assurdo da sembrare credibile, non vi pare? Come dite? Avete già venduto le cartucce di **Sonic 2** e **3**? Malissimo!



Ah, è stata annunciata anche una nuova avventura di **Sonic** per Game Gear intitolata **Sonic: Triple Trouble**, attesa per la fine di ottobre. Un mega speciale sul prossimo numero.

* Ai fans di **Eternal Champions** farà certamente piacere che la Sega sta lavorando alla versione deluxe per Mega CD dell'ottimo picchiaduro recensito sul primo numero di *Em-Sì*. **Eternal Champions CD** includerà quattro nuovi personaggi, tre nuove mosse per ciascun lottatore (per un totale di 35 mosse), 11 differenti stili di arti marziali, avrà una grafica leggermente migliorata, un numero maggiore di animazioni,

instant replay, un sonoro galattico (ovviamente, su CD) e anche l'intelligenza artificiale dei lottatori controllati dal computer è stata implementata. Butta bene, eh? Non è finita, perché pare che la versione digitale includerà ben due personaggi segreti (nella migliore tradizione di **Mortal Kombat**, altro gioco recentemente commercializzato per MCD), anche se la Sega assicura che non sarà per niente facile scoprirli. A dicembre.

* **Ecco The Dolphin 2!** Il delfino è tornato! Dopo la fortunata apparizione su Megadrive e Mega CD, **Ecco** è nuovamente protagonista di un giochillo subacqueo che si annuncia epocale. Ancora una volta, la Terra è minacciata dagli alieni,



i quali, ancora una volta, hanno rapito i suoi migliori amici. Niente di nuovo sotto il sole? Beh, no. Oltre alle dimensioni del gioco (letteralmente raddoppiate rispetto al pre-quel), **Ecco 2: The Tides of Time** vanta una grafica semplicemente sbalorditiva. In più, Ecco si è trovato un - er -



"amichetto": Trelia, che lo aiuterà nei momenti critici. Venticinque mirabolanti livelli (17 nella versione Game Gear) Oltre ad animazioni fluidissime e ad uno scrolling megalitico, resterete di stucco di fronte ad un bonus stage in 3D di quelli galattici! **Ecco 2** uscirà alla fine di ottobre per MD, MCD e GG.

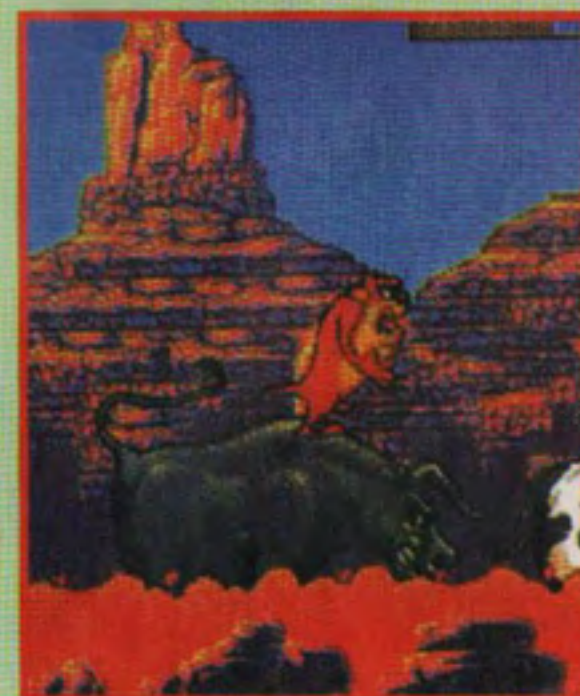
* Presto la Sega presenterà un nuovo personaggio simbolo: il suo nome è **Crystal** ed è il protagonista di un platform/adventure coloratissimo per Megadrive. Ricordate **Pro Striker**? La Sega si appresta a lanciare il seguito del sottovalu-



Beh, non è **Super Sidekicks 2**, ma **Pro Striker 2** butta bene comunque

tato gioco calcistico intitolato sorprendentemente **Pro Striker 2**. Ah, per la cronaca, il primo **Pro Striker** uscirà presto in versione Game Gear.

* In arrivo dalla Sega un nuovo platform ispirato al popolare eroe dei cartoni animati della Warner Bros: **Taz!** Stiamo parlando di **Escape from Mars** (Megadrive -16 Mbit- e Game Gear) e si



svolge sul pianeta rosso. Scopo del gioco: fuggire dallo zoo più assurdo dell'universo e fare ritorno a casa. **Taz** attraverserà il Messico, Atlantide, una casa infestata e altre scenari demenziali. A Natale, solo per Megadrive. Una vera tazzata

In attesa di **Turbo Eternal Champions** per Mega 32, sollazzatevi con **Eternal Champions CD**



Sega per Megadrive e per Mega CD, intitolato **The Adventures of Batman & Robin**. Si tratta di un super platform ispirato alle avventure del popolare eroe della Detective Comics. In questo gioco, Batman & Robin dovranno vedersela con tarpani epocali del calibro di Mr. Freeze, Penguin, The Riddler e ovviamente Joker. La grafica si annuncia epocale, dal momento che è stata realizzata con la stessa tecnologia usata

* Non è finita: il pipistrello mascherato e il suo fido compaiono i protagonisti del nuovo videogioco giudicato dai giapponesi il miglior action game del 1993, è in arrivo anche per Game Gear. I Treasure si sono superati ancora una volta, realizzando una versione stupefacente in termini di grafica. **Gunstar Heroes** sarà disponibile a novembre per l'8-bit Sega. E non è finita: presto potremo giocare anche a **Dynamite Headdy** sul portatile Sega!



* La spaventosa serie televisiva **The Mighty Morphin Power Rangers** è diventata - ahinoi! - un videogioco per Megadrive (16 Mbit), Mega CD e Game Gear. Ebbene sì, il telefilm giappono-americano trasmesso in patria da Italia 1 è ora anche un picchiaduro/arcade gommosissimo alla **Ultraman**. Uno speciale in arrivo.



dai mitici Treasure (quelli di **Dynamite Headdy**). Il gioco - convertito direttamente da SNES - vanta la bellezza di 24 Mbit e permette il gioco simultaneo a quattro lottatori. A settembre, solo per Megadrive.

* Tra le altre novità segnaliamo **Jurassic Park - Rampage Edition** (MD, ottobre), **Booger Man** (letteralmente "l'uomo-caccola", MD, settembre), **Art of Fighting**, **Phantasy Star IV** e **Shining Force II** (MD, tutto in inglese! A settembre) e infine **Baby Boom** (un puzzle game per MD, MCD e GG previsto per Natale)... E ora, in rapida successione...

* **Bonkers** (SEGA, Natale, 1 giocatore)



* **Pony Tale** (SEGA, Dicembre, 1 giocatore)

in **Aladdin**... Per uno/due giocatori. A novembre.

* Che fine ha fatto **Powerdrift**? Secondo indiscrezioni, la versione per Mega CD attesa oltre due anni fa (un po' come **Strider** per il Pc Engine...) dovrebbe uscire entro la fine dell'anno. Speriamo che sia la volta buona

* **Gunstar Heroes**,



MORTAL KOMBAT: IL FUMETTO

Dopo **Super Street Fighter 2: The Comic**, eccovi le prime immagini del violentissimo fumetto di **Mortal Kombat** (Malibu Comics), scritto da Charles Marshall. Non sappiamo se qualche editore italiano ha già acquistato i diritti, ma se ciò avvenisse, sarete i primi a saperlo...



Ultima ora! NBA SHOWTIME

Nonostante **NBA JAM**, l'Electronic Arts non demorde, e torna a colpire con **NBA Showtime**, pseudo-sequel del discreto **NBA Showdown**. Al momento non sappiamo moltissimo, se non che sarà possibile giocare in quattro contemporaneamente e magari rimpiangere il giochillo dell'Acclaim...



NEXT MONTH

Sul prossimo numero di **Mega Console** potrete leggere un servizio speciale dirompente sull'ETCS di Londra, il primo reportage del nostro uomo (in carne e ossa, in your face, eh eh eh...) dagli States e un mucchio di altre novità radicali distruttive... Stay Tuned...

TOKYO TOY FAIR '94

— NEO TOKYO IS ABOUT TO EXPLODE —

Live from Tokyo, Japan.

Mega 32 e Saturn: Mega Console - in collaborazione con Giancarlo Carlini, "the man from Japan" - è lieta di presentarvi in esclusiva tutte le novità a 32-bit che hanno letteralmente monopolizzato il Tokyo Toy Show, la fiera videoludica più importante del globo terrestre.

Welcome to the damn next level!

immagini e consulenza di Giancarlo Carlini

testo di Matteo Bittanti

La Sega - per sintetizzare al massimo - ha letteralmente dominato lo show. Per darvi un'idea dell'importanza di questa manifestazione vi basti sapere che oltre 100.000 persone hanno preso d'assedio i 35000 nuovi prodotti presentati dai 226 espositori (dei quali 154 nipponici e 72 esteri)... Wow...

"Il Giappone si convertirà presto al verbo Sega? Le premesse ci sono tutte"

La grande "S" ha scelto l'annuale fiera del giocattolo, che si è tenuta alla periferia di Tokyo lo scorso giugno, per introdurre due pezzi di artiglieria pesante: Saturn e Mega 32. Un godziliardo di otaku nipponici - stupefatti di fronte a un simile arsenale videoludico - hanno gridato al miracolo. Nelle prossime pagine potrete conoscere tutti i segreti della nuova tecnologia a 32-bit della Sega.

Il futuro comincia adesso, in questo momento, su **Mega Console**...

SATURN: IL FUTURO DELLA SEGA

Lo stand della grande Esse - suddiviso in quattro enormi sezioni - era oggettivamente uno dei più impressionanti della fiera, se non il più impressionante, insieme a quello della NEC. In uno di questi spazi, intitolato Virtua World, facevano bella mostra una dozzina e passa di maxi-schermi a retroproiezione, monopolizzati da demo (giocabili e non) di



Victory Goal



Clockwork Knight

titoli per Saturn come **Virtua Fighter**, **Daytona Racing USA**, **Victory Goal** (già Saturn Soccer), **Clockwork Knight**, **Panzer Dragoon** e **Deadlus**, un favoloso sparatutto che miscela alla perfezione gli scenari futuristici di **Battletech** con le atmosfere claustrofobiche di **Doom**.

Le altre sezioni Sega erano intitolate Dramatic World, New Standard World e Fantasy World. Comune denominatore: il software a 32-bit,

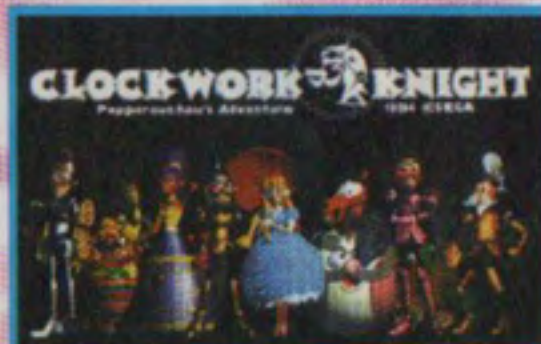
che ha impressionato persino gli esigenti e smaliziati teen-agers nipponici, ormai abituati a vedere veramente di tutto in fatto di diavolerie tecnologiche.

Il Giappone si appresta a convertirsi al verbo Sega? Le premesse ci sono



Clockwork Knight

tutte e ciò è semplicemente mistico. Il metallizzatissimo Saturn sarà lanciato a novembre nel paese del Sol Levante al prezzo di circa 49.000 yen (l'equivalente di 650 mila lire), mentre in Europa - per ragioni di cambio e importazione - la macchina non sarà disponibile ad un prezzo inferiore alle 400 sterline (1.000.000 di lire circa). Non è poco, soprattutto se si tiene presente che i rivali della Sony intendono commercializzare la Playstation, al prezzo di 300 sterline (circa



Clockwork Knight

700.000 lire), se non addirittura a meno. Per un confronto Saturn-Playstation, vedere box dedicato (*Per un Pugno di Bit*).



Clockwork Knight

Il joypad a otto tasti del Saturn - simile a quelli dell'ultima generazione per Megadrive - è estremamente ergonomico ed è dorato come lo chassis della console. Tra le periferiche in fase di sviluppo, si vocifera di un'espansione di realtà virtuale. Cool.



Daytona USA

Ma se il Saturn è una rosa, non manca qualche spina... I guru della Sega hanno nuovamente cambiato le specifiche tecniche del Saturn, ahinoi peggiorandole leggermente rispetto a quelle annunciate, pare per ragioni



Daytona USA



Guile Racer

economiche. I poligoni al secondo gestibili dal 32-bit saranno "solo" 240.000 e non 300.000. Perciò, alcuni dei giochi anticipati subiranno un re-styling grafico (**Virtua Fighter** e **Daytona USA** saranno praticamente riprogrammati da zero: le versioni presentate a Tokyo erano terminate solo al 30%!). Hiroshi Suzuki - leader del più importante team di sviluppo su piattaforme Sega, l'AM2 - è comunque ottimista e ritiene che la versione per Saturn di **Virtua Fighter** non sarà inferiore all'originale da sala.



Shinsetsu Yumemikan

La versione casalinga del celebre picchiaduro tridimensionale - assicura Suzuki - riproporrà alla perfezione gli oltre 700 movimenti dei lottatori del coin-op, anche se ammette che i personaggi saranno formati da un numero minore di poligoni.

I titoli effettivamente sviluppati per Saturn, comunque, si sono dimostrati semplicemente galattici. Straordinari a dir poco **Clockwork Knight** e **Panzer Dragoon**, dei quali parleremo abbondantemente nelle prossime pagine. La simulazione calcistica, intitolata **Victory**



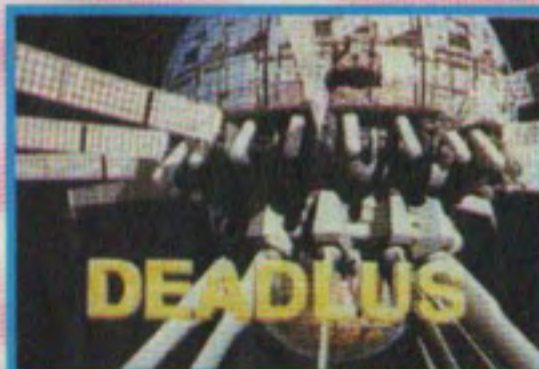
Shinsetsu Yumemikan

Goal, è terminata solo al 50%, ma ha lasciato tutti di stucco per la sua perfezione grafica: il campo è stato realizzato interamente in texture-mapping, mentre i calciatori sono costituiti da poligoni. Il gioco include diverse prospettive e una caterva di colpi differenti. Il "calcio" sui maccheroni, come si suol dire.

Abbiamo visto in azione anche **Super Shinobi EX** e **Ecco The Dolphin Saturn** - due sicuri hit - per non parlare di **Sim City 2000**



Chinese Detective



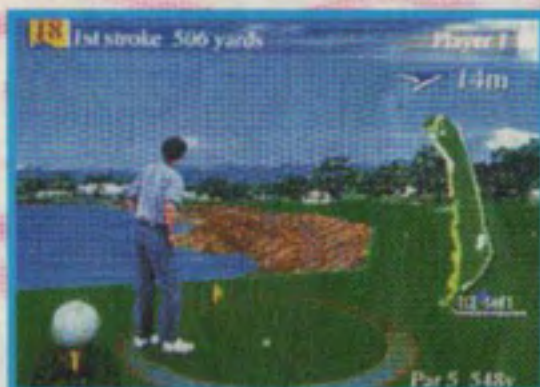
Deadlus



Blue Seed

e di **Guile Racer**, il seguito di **Rad Mobile**. Da quello che si è visto, potrebbe benissimo dare del filo da torcere a **Daytona Racing**. Per gli amanti delle avventure grafiche, segnaliamo l'impressionante versione a 32-bit di **Mystery Mansion**, ribattezzata **Shinsetsu Yumemikan**, praticamente la risposta Sega ai virginiani **The Seventh Guest** e **The Eleventh Hour**. Il dettaglio grafico è da premio Oscar. Tra gli RPG segnaliamo l'interessante **Blue Seed**, il sequel di **3*3 Eyes**. Fino a oggi, oltre

180 sviluppatori esterni hanno già firmato accordi con la Sega per realizzare giochi a 32-bit. Tra i giochi annunciati, sono certamente degni di menzione **Fist of The North**



The Waves of Pebble Beach

Star, il picchiaduro di **Ken il Guerriero** (Banpresto, non deluderli!); due titoli della Capcom (un picchiaduro e di un action game: il massimo sarebbe **Street Fighter III** e **Ghouls'n' Ghosts 2**, che ne dite?); **Ectosphere** (Virgin), basato su una sceneggiatura del genio dell'horror inglese, sir Clive

"La Sega vuole essere certa di disporre di un buon numero di potenziali 'killer applications' - giochi che da soli giustificano l'acquisto della macchina - al momento del lancio del Saturn"

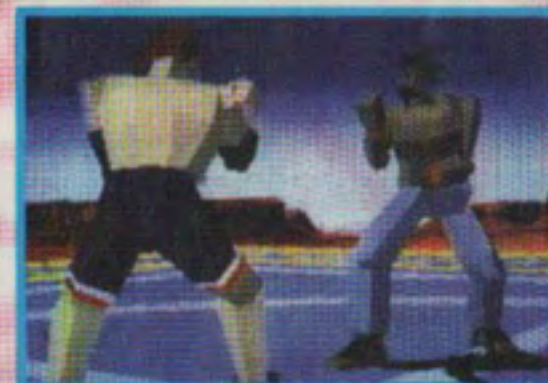
"Hellraiser" Barker e ovviamente **Duel** (Acclaim) presentato in esclusiva sul numero di luglio/agosto di **Mega Console**. Case come Konami, Namco, Taito, Sunsoft, Data East, Bandai e Hudson Soft sono già al lavoro da diversi mesi, e i primi frutti si vedranno a novembre.

La Sega, grazie a titoli del genere, ad un'impareggiabile esperienza nel



Greatest 9

settore coin-op e a un'indiscussa abilità nel marketing, parte sicura-



Virtua Fighter

mente in vantaggio rispetto ai concorrenti nella corsa al successo videoludico.

La data di lancio del Saturn in America ed Europa non è ancora stata stabilita. A rigor di logica, il 32-bit dovrebbe essere commercializzato ufficialmente a '95 inoltrato, ma alcuni parlano di un possibile lancio natalizio negli States. Tutto dipenderà dalla quantità e dalla qualità del software che sarà disponibile per Saturn e dalla situazione di mercato del Megadrive/Genesis. La Sega vuole essere certa di disporre di un buon numero di potenziali "killer applications" - giochi che da soli giustificano l'acquisto della macchina - al momento del lancio della console, per evitare l'imperdonabile errore - già commesso da Atari e 3DO



Virtua Fighter

Company - di perdere la fiducia della comunità videoludica.

La Sega deve tuttavia fare attenzione a non farsi concorrenza da sola: c'è il rischio che il lancio simultaneo di Mega 32 e Saturn possa confondere gli utenti, favorendo eventualmente la concorrenza. Non mancano precedenti illustri nella storia dei videogiochi, basti pensare alle discutibili "scelte di mercato" di Atari e Commodore negli anni '80. L'unico modo per non perdersi in questo marasma generale e per trovare la via giusta che porta al nirvana dei videogiochi, è affidarsi alla rivista Sega più diffusa in Italia: **Mega Console**.

Non ve ne pentirete.

SATURN: LA SCHEDA TECNICA DEFINITIVA

CPU:	2 processori Hitachi a 32-bit RISC
MIPS:	50
Palette:	16.7 Milioni di colori
Memoria principale:	36 MB (Work Ram)
Sonoro:	Motorola 68000, PCM 32 voci, FM 8 voci
Effetti Speciali:	Chip dedicati al Texture Mapping, Gouraud Shading, Flat Shading, Light Sourcing, Zoomate, Rotazioni e Morphing on video
Poligoni al secondo Scrolling:	240.000 5 strati di parallasse con effetti di rotazione e zoom in tempo reale
Formato:	CD/Cartridge
Prezzo:	In Italia, circa 1 milione di lire
Joypad:	8 tasti



SATURN: I GIOCHI

Eccovi una lista praticamente completa del software - prevalentemente su CD - annunciato per il mostro a 32-bit della Sega (l'asterisco si riferisce ai giochi che non hanno ancora un titolo definitivo; in grassetto quelli che riteniamo particolarmente croccanti). Il prezzo del software non dovrebbe differire sensibilmente da quello attuale per Megadrive:

3D Action Game *	Bell	Azione
3D Racing Game *	Bell	Sim. Guida
4D Boxing	Victor Ent.	Sportivo
A-Train IV	Art Dink	Simulazione
Action Game *	Capcom	Azione
Action Game *	Konami	Azione
Alien Trilogy	Acclaim	Sparatutto
Aquanaut	Art Dink	Simulazione
Armoured Troops Race 2	Nihon Comp.System	Azione
Basketball Saturn *	Sega	Sportivo
Batman Forever	Acclaim	Azione
Battlemonsters	Sega	Azione
Bermuda Trinagle	Ask Kodansha	RPG
Chinese Detective	Sega	Avventura
Clockwork Knight	Sega	Platform/Adv.
Cotton 2	Success	Sparatutto
Creature Shock	Virgin	Sparatutto
Cyber-race	Sega	Sim. Guida
D-Game	Media-Ent.	Avventura
Daytona USA	Sega	Sim. Guida
Deadlus	Sega	Sparatutto
Demolition Man	Virgin	Azione
Derby Stallion Saturn	Ascii	Simulazione
Doom	Sega	Azione
Dream Mansion 2 *	Sega	Avventura
Duel *	Acclaim	Picchiaduro
Dynamic Fantasy	Sega	Azione
Ecco The Dolphin Saturn	Sega	Simulazione
Ectosphere	Virgin	Avventura
Fantasy Earth	Sega	RPG
Fantasy Gallery	Media-Ent.	Avventura
Fantasy Labyrinth	Media-Ent.	Avventura
Fighting Game *	Capcom	Picchiaduro
Fighting Game *	Taito	Picchiaduro
Fire Pro Wrestling	Human	Sportivo

Fist of de north star

Gandamu
Greatest 9 Masters
Greatest Nine
Guile Racer
Hard Core
Hoopz
Housing Catalog
Housing
Hyper derby
Ice Hockey
Judge Dredd
Keio Karate Squad 2
Kick Off 3
Lands of Lore 2
Luxor Casino

Magic Night Rare Earth
Mahjong Monkey India
Mortal Kombat 2
Musashi
Myst
Okushimitama Blue Seed
Overdrive

Panzer Dragoon

Race Drivin'
Raindrops
Rampo
Rigroad Saga
RPG*
Sankokushi YV
Scavenger IV
Shanghai TV
Shogi Saturn
Shoot'em up *
Shoot'em up *
Side Pocket 2
Sim City 2000
Soccer
Space Simulation *
Starcade
Suju Martial Arts
Super 301 SQ
Super Shinobi EX
Super Silpheed 2
The Pinball
The Waves of Pebble Beach
Tom Cat Alley 2
Ultraman Saturn
Urban Strike
US Drag Champ
Victory Goal
Virtua Cop
Virtua Fighter
Virtua Racing Deluxe *
Virtua Tennis
Virtual GP
VR Mahjong
War Baddies

Banpresto

Bandai
Sega
Sega
Sega
Virgin
Virgin
Super Software
Super Software
CRI
Sega
Acclaim
Victor Ent.
Imagineer
Virgin
Sega
Sega
Chat Noir
Acclaim
Bell
Sun Electronics
Sega
Zoom
Sega
Tengen
EA Victor
Sega
Sega
Enix
Koei
Psygnosis
Sun Electronics
Aski
Core Design
Konami
Sega
Sega
EA Victor
Taito
Sega
Data East
Nihon Bussan
Sega
Game Arts
Bell
Sega
Sega
Bandai
EA
Nihon Bussan
Sega
Sega
Sega
Sega
Atlas
Nihon Bussan
Grams

Picchiaduro

TBA
Sportivo
Sportivo
Sim. Guida
Simulazione
Sportivo
Simulazione
Simulazione
Sportivo
Azione
Picchiaduro
Sportivo
RPG
Simulazione
RPG
Simulazione
Picchiaduro
Sparatutto
Avventura
RPG
Azione
Sparatutto
Sim. Guida
TBA
Avventura
RPG
RPG
Simulazione
Sparatutto
TBA
TBA
Sparatutto
Sparatutto
Simulazione
Simulazione
Sportivo
Simulazione
TBA
Picchiaduro
Simulazione
Azione
Sparatutto
Simulazione
Sportivo
Sparatutto
Picchiaduro
Sparatutto
Sim. Guida
Sportivo
Azione
Picchiaduro
Sim. Guida
Sportivo
Sim. Guida
Simulazione
Simulazione

RAMPO

Ok, evitiamo freddure del tipo "Rampo: un gioco che finirete in un lampo", e altre amenità simili e diamo invece un'occhiata alle caratteristiche del gioco. La splendida grafica può darvi un'idea delle incredibili capacità del 32-bit Sega. **Rampo** è la versione videoludica dell'omonimo thriller giapponese, che uscirà al cinema il prossimo anno. Questa avventura grafica ricorda - per certi versi - prodotti come *The 7th Guest* per PC CD-ROM. Il gioco include interi minuti di full motion video tratti direttamente dal film. Da tenere d'occhio.



SUPER SHINOBI EX

Joe Musashi a 32-bit! Le nuove avventure del popolare eroe Sega saranno presto disponibili per Saturn! Il concept e la dinamica del gioco sono rimasti immutati, ma questa nuova ver-



sione beneficia delle enormi potenzialità della macchina. Date un'occhiata a questa foto e ditemi se la grafica non è spaziale... Saturn rulez!

MEGA 32: IL MEGADRIVE RADDOPPIA!

Un'ampia sezione dello stand Sega era dedicato alla nuova espansione a 32-bit per Megadrive, a dimostrazione che la grande "S" intende lanciare il portentoso accrocchio anche in Japan, nonostante la scarsa penetrazione delle piattaforme Sega rispetto a quelle Nintendo e NEC. Per chi avesse perso gli ultimi numeri di **Mega Console**, ricordiamo che il Mega 32 (chiamato Genesis 32X negli States) è un add-on che potenzia alla grande le capacità della console a 16-bit più venduta nel mondo: il Megadrive.



A metà tra Akira, Gunhed e Give me Liberty, eccovi Megalopolis per M32!

Il Mega 32 si inserisce nello slot del Megadrive come una normale cartuccia ed è a sua volta fornito di una porta per le cart a 16/32-bit. Tecnicamente parlando, il cuore del

Mega 32 è costituito da una coppia di sofisticatissimi chip Hitachi SH2 RISC che lavorano in parallelo, coadiuvati da un VDP (Video Display Processor). Graficamente, l'M32 è

"I migliori coin-op saranno presto disponibili in tutte le case, grazie al Mega 32."
(Bob Lindsey, direttore del marketing Sega)

in grado di visualizzare oltre 32.000 colori su schermo, anche se la maggior parte dei giochi supporterà dei modi grafici ridotti, per evitare rallentamenti. In termini di prestazioni, il Mega 32 ha ben poco da invidiare ai PC 486 DX2 a 66Mhz da cinque milioni di lire. Niente male, eh? La Sega of America investirà oltre 10 milioni di dollari in pubblicità per supportare il lancio del Me-



Blade Runner in controtto è Anna dai capelli rossi... (Megalopolis, M32)

ga 32 e, secondo le previsioni, qualcosa come 2 milioni di pezzi saranno venduti nel primo anno. Questo fantastico accrocchio sarà in tutti i negozi del pianeta Terra a novembre,

al ridicolo prezzo di 150 dollari, circa 250 mila lire (14.800 yen nel Paese del Sol Levante, l'equivalente di 200 mila lire). Per ragioni economiche, non sarà incluso alcun gioco nella confezione. Poco male, perché la Sega ha già pronti una serie di titoli favolosi che saranno disponibili al momento del lancio. Uno di questi è **Star Wars Arcade** (ispirato al coin-op *Virtua Star Wars*), un



Gli amanti del golf stiano tranquilli: 36 Great Holes (M32) butta benissimo!

blastatutto poligonale che vi impegnerà in una serie di battaglie stellari a bordo di un potente X-Wing. Obiettivo: fermare le spietate forze dell'Impero. Semplicemente gaudioso. Il demo giocabile che abbiamo provato a Tokyo ci ha frantumato la mascella (infatti ora ci nutriamo a forza di brodini e semolino): l'astrocaccia che pilotate risponde benissimo ai comandi e l'azione di gioco è frenetica in ogni momento. Texture-mapping e poligoni a go-go, quattro immensi livelli, possibilità di giocare in due: **Star Wars® Arcade** set-



Shadow of Atlantis (M32) vi porta nelle profondità marine alla scoperta di mondi inesplorati. Grafica strepitosa.

terà un nuovo standard. E' prevista, sempre per novembre, una versione migliorata - in termini di grafica e velocità - del capolavoro della Id Software, **Doom**, forse il



Scontri robotici con Metal Head (M32): vi sembrerà di essere al Battletech Center di Chicago!

gioco più massiccio mai uscito per PC. Butta benissimo anche **Midnight Raiders CD**, un mix tra un arcade e un simulatore di elicottero Apache AH-64. **Stellar Assault** - un blatatutto che vantava le più veloci routines 3D dello show - ha semplicemente ridicolizzato in termini di grafica capolavori del calibro di **Silpheed!** Tra i giochi sportivi sveltano **Virtua Racing Deluxe** (vedi anteprima estesa) e **Super**

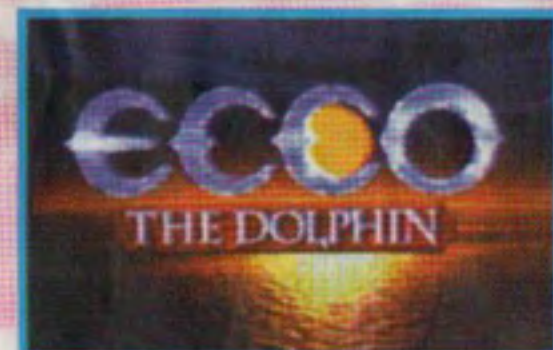


Motocross, versione "a-due-ruote" di **Virtua Racing**: quindici percorsi, tre modelli differenti, due prospettive differenti (alla **Super Hang-On** e in soggettiva) e un sacco di ostacoli: praticamente **Virtua Enduro Racer!** Entrambi saranno disponibili al momento del lancio del Mega 32. Agli innumerevoli (yeah, right!) amanti del golf, la Sega dedica **36 Great Holes starring Fred Couples** (gennaio '95): il massimo della vita per i fans di Nick Faldo e Jack Nicklaus. Tra i titoli vociferati segnaliamo una nuova hyper version di **Eternal Champions**, una simulazione calcistica galattica e un sacco di altra roba sugosa che **Mega Console** vi presenterà con il consueto tempismo. La versione di **Virtua Fighter** per Mega 32 è, al momento, in forse (la Sega sta ancora lavorando a quella per Saturn), ma non escludiamo addirittura l'uscita di **Virtua Fighter 2**, atteso in sala giochi entro la fine del 1994. Tranquillizzatevi, comunque: abbiamo già visto

qualche immagine di **Cyber Brawl**, un favoloso beat 'em up che sarà disponibile al momento del lancio del Mega 32 e dovrebbe soddisfare anche i palati più esigenti. Sempre tra i picchiaduro, va citato l'atteso **Rise of The Robots** (Time Warner Interactive). Per la cronaca, la colonna sonora, intitolata **The Dark** è stata composta dal grande Brian May, ex chitarrista dei **Queen!**

Farheneit CD (novembre) non ha nulla a che fare con il grande Ray Bradbury, ma è un frenetico arcade game incentrato sulle missioni suicide di un gruppo di eroici pompieri, impegnati a salvare ragazzini e donne indifese dalle fiamme. Se avete visto film come **Backdraft** - Fuoco Assassino - di Ron Howard o **L'Inferno di Cristallo** sapete cosa aspettarvi.

Non mancano un paio di remake illustri: **Super Space Harrier** e **Super Afterburner** (disponibile a novembre) dovrebbero mettere d'accordo nostalgici e nuovi aficio-



nados videoludici. Un colpo al cerchio e uno alla botte, insomma... E i platform? La categoria è rappresentata da **Tempo**, un gioco molto promettente che vedremo a febbraio, ma presto anche **Sonic The Hedgehog** subirà un lifting a 32-bit. Comunque, uno dei titoli più impressionanti tra quelli presentati a Tokyo resta **Metal Head**: uno sparattutto che include il miglior *mecha design* mai visto su console. Immaginatevi un enorme robotto corazzato che deambula in uno scenario urbano assolutamente realistico, devastando palazzi, automobili e esseri umani. Veramente spaziale, soprattutto se siete dei fans della serie animata **Robotech**. Attenzione: il software del Mega 32 non sarà compatibile con quello del

Saturn, e viceversa. Non sappiamo se l'ostacolo verrà aggirato con l'ausilio di adattatori speciali, ma



restiamo molto dubbiosi. Ovviamente, il Mega 32 sarà compatibile al 100% con i giochi per Megadrive e Mega CD. La Sega intende abbandonare il progetto di realizzare nuovi giochi per Megadrive basati sul chip SVP dopo **Virtua Racing**: sono troppo costosi, e poi sarebbero qualitativamente inferiori al software per Mega 32. Difficile biasimarla. Attualmente, oltre 25 software house esterne stanno lavorando a progetti vari per Mega 32. Gli sviluppatori sono entusiasti delle capacità del Mega 32. Secondo Shinobu Toyoda, vice presidente della Sony Imagesoft, "I chip RISC SH2 (del Mega 32) sono in grado di elaborare i dati in modo estremamente rapido e le prestazioni relative alla gestione del texture mapping e della grafica poligonale sono paragonabili a quelle dei coin-op e di workstation ben più costose..."



Le altre case che sforneranno presto giochi a 32-bit sono Atlus, Capcom, Core Design, Konami, Virgin, Psygnosis, Accolade, 20th Century Fox Interactive, Takara, Playmates (quelli di "Earthworm Jim!"), Interplay (che ha già annunciato il suo primo titolo: **Descent**, forse uno dei prodotti più interessanti per PC CD ROM tra quelli presentati a Chicago), JVC, Sunsoft, Crystal Dynamics (quelli di **Total Eclipse**, **Crash 'N' Burn**, **The Horde** e **Orion Off Road** per 3DO), Time Warner Interactive, Acclaim (quest'ultima attualmente impegnata allo sviluppo della versione a 32-bit di **Mortal Kombat 2**). La data di uscita ufficiale non è stata ancora annunciata, ma secondo indiscrezioni, a gennaio i Probe potrebbero sfornare una conversione del celebre picchiapicchia identica pixel-per-pixel al coin-op) e molte altre. Da parte sua, la Sega of Europe non si limiterà a distribuire il prodotto, ma intende sviluppare in proprio una serie di titoli a 32-bit. Dal 1989 a oggi sono stati venduti oltre 6 milioni di Megadrive in Europa (senza contare quelli importati parallelamente). Negli Stati Uniti, la Sega ha "piazzato" oltre 13 milioni di Genesis, conquistando il 61% del mercato dei videogames a 16-bit. Un'impresa considerata impossibile solo fino a pochi anni fa, quando la Nintendo poteva vantare il monopolio del divertimento elettronico... Grazie al MD 32, il numero di console targate Sega potrebbe crescere ancora in maniera consistente, alla faccia dei gufi che parlavano - a sproposito, ovviamente - di "crisi delle console". Certo, certo, come no... Due mesi al lancio, gente.



MEGA 32 SCHEDA TECNICA

CPU:	2 chip Hitachi 32-bit RISC
Velocità:	23 Mhz
MIPS:	46
Coprocessori:	68000 + un nuovo chip VDP
Grafica:	50,000 poligoni al secondo texture mapping "di serie", zoomate e rotazio- ni hardware
Colori:	32,768 simultaneamente su schermo
Palette:	16.7 milioni di colori
Risoluzione:	320*224
Memoria:	4 Mbit RAM aggiuntiva rispetto a quella del MD/MCD
Video:	Capace di sovrapporre un piano grafico a quello del MD
Audio:	Stereo, audio digitale mixabile con quello del MD, 2 canali aggiuntivi
Formato:	Cartuccia/CD-ROM
Compatibilità:	MD, MCD, Multi-Mega (No Saturn)



E IL MEGADRIVE 3?

Si vocifera che nel 1995 sarà commercializzato il Megadrive 3, praticamente un MD+MCD+M32 tutto-in-uno, ad un prezzo molto interessante. Una console a 32-bit CD-ROM indirizzata a coloro che non possiedono già un Megadrive. Purtroppo, al momento di andare in stampa, le notizie relative a questo progetto sono scarse. Saremo più precisi sul prossimo numero.

PER UN PUGNO DI BIT

Il panorama videoludico va arricchendosi di nuovi personaggi. Pensate che nei prossimi sei mesi saranno lanciate numerose console a 32-bit, che si aggiungeranno a quelle già disponibili. Chi sono i rivali vecchi e nuovi della Sega che cercheranno di conquistarsi una fetta di mercato? **Mega Console** ha la risposta:

PLAYSTATION X (Sony)

Inizialmente concepita come lettore CD-ROM per SNES, la PlayStation della Sony ha subito un'evoluzione radicale in seguito alla rottura con la Nintendo, fino a diventare una console a sé stante. La macchina da gioco della Sony sarà lanciata ufficialmente in Giappone il prossimo novembre, ma non sarà disponibile in Europa e America fino al settembre del 1995.



▲ Tecnicamente parlando, il mostro a 32-bit della Sony è superiore alla console della Sega. Come potete vedere nella scheda tecnica definitiva, la PlayStation si candida ufficialmente a diventare il sistema videoludico più sofisticato sul mercato tra tutti quelli che saranno lanciati entro la fine dell'anno. Sul fronte del software, circa 160 software house (tra cui Capcom, Konami, Namco, EA, Ocean e ovviamente Psygnosis e Sony) hanno annunciato il loro supporto. La macchina utilizza solo software su CD.

▼ Non basta possedere delle specifiche tecniche impressionanti per vincere la guerra del divertimento videoludico. La Sony ha già perso diverse battaglie nel campo dell'elettronica di consumo: un esempio paradigmatico è il fallimento del Betamax, proposto come standard della videoregistrazione, ma clamorosamente bocciato a favore del VHS. La Sony non ha avuto maggiore fortuna nel settore audio. Il tentativo di imporre il DAT come standard mondiale del digital-audio può ormai considerarsi fallito, almeno a livello commerciale. I

TUTTO IL SOFTWARE PER MEGA 32!

Ecco tutti i titoli ufficialmente annunciati per la portentosa espansione a 32-bit Sega. Il software per Mega 32 - prevalentemente su cartuccia - sarà disponibile ad un prezzo pari a 69 dollari, ovvero 110 mila lire circa.

Batman Forever	Acclaim	Azione
Bullet Fighters	Sega	Sparatutto
College Basketball	Sega	Sportivo
Cyber Brawl	Sega	Picchiaduro
Cool Spot 3	Virgin	Platform/Azione
Doom	Sega	Azione
Ecco The Dolphin M32 *	Sega	Simulazione
Golf Magazine® 36 Great Holes	Sega	Sportivo
Metal Head	Sega	Azione
Megapolis	Sega	Azione
Mortal Kombat 2	Acclaim	Picchiaduro
New Treasure's Game*	Sega	Azione
Rise of the Robots	TWI	Picchiaduro
Star Wars® Arcade	Sega	Sparatutto
Stellar Assault	Sega	Sparatutto
Super Afterburner	Sega	Sparatutto
Super Motocross	Sega	Sportivo
Super Space Harrier	Sega	Sparatutto
Urban Strike	EA	Sparatutto
Tempo	Sega	Platform
Virtua Racing Deluxe	Sega	Sim. Guida
Fahrenheit CD	Sega	Azione
Midnight Raiders CD	Sega	Azione
Surgical Strike CD	Sega	Azione
Shadow of Atlantis CD	Sega	Simulazione
Wirehead CD	Sega	Azione

CONTINUA ALLA PAGINA SEGUENTE

maligni liquidano il PS-X con pseudo-argomentazioni del tipo "non c'è due senza tre", ma noi alle analogie aprioristiche preferiamo ragionamenti sensati. Innanzitutto, va osservato che la Sony non può vantare l'esperienza pluridecennale di Sega e Nintendo nel settore dei videogiochi. Non a caso, per lo sviluppo di software dedicato al PS-X, la Sony ha dovuto basarsi sul supporto pressoché totale della Namco. Dando però un'occhiata alla lista dei titoli che saranno disponibili per la console Sony, si nota una preoccupante penuria di titoli di forte richiamo. Le potenziali "killer applications" sono sommerse da un mare di board games giapponesi che non hanno alcuna possibilità di imporsi in occidente o che quantomeno non riusciranno a suscitare lo stesso impatto sull'opinione pubblica dei giochi annunciati per Saturn. Le nuove macchine a 32-bit che saranno presentate sul mercato hanno caratteristiche tecniche piuttosto simili, o comunque non radicalmente differenti. E' quindi chiaro che la differenza la faranno le software house, o meglio ancora, i giochi prodotti. A Tokyo, non è stato presentato un solo titolo per PS-X, di fronte alla valanga di novità per Saturn e Mega 32, e a Chicago la macchina Sony è stata mostrata solo "a porte chiuse". Considerando che la Sony non avrà altre occasioni di presentare la PlayStation al grande pubblico prima del lancio ufficiale, questa scelta potrebbe rivelarsi estremamente controproducente.

Possibili Game-Killers: **Ridge Racer**, **Cybersled** e **Starblade** (Namco).

PLAY STATION: SCHEDA TECNICA DEFINITIVA

CPU	R3000A 32-bit RISC @ 33 Mhz/30 MIPS
Memoria RAM	16 Mbit
VRAM	4Mbit
Poligoni al secondo	360,000
risoluzione:	256*224 - 640*480
palette di colori	16.7 milioni
sprites su schermo	4000 sprites formati da 8*8 pixel
FMV	compatibilità standard JPEG, MPEG1
sonoro:	24 canali, campionamenti a 44.1 Mhz

ULTRA 64 (Nintendo)

La versione arcade del 64-bit Nintendo (già Project Reality), sarà lanciata entro la fine del 1994, ma la console vera e propria non sarà disponibile fino al settembre del 1995, cioè fra un anno. Sviluppata in collaborazione con la Silicon Graphics, l'Ultra 64 si candida a diventare il rivale numero uno del Saturn.

Uno dei punti di forza dell'Ultra 64 è il prezzo annunciato: 250 dollari, circa 350 mila lire, anche se gli operatori di mercato dubitano fortemente che la Nintendo sarà capace di mantenere una simile promessa. La console utilizzerà solo software su cartuccia, ma la grande "N" non esclude di aggiungere un lettore CD-ROM nel 1996. Per ovviare all'inesperienza nel settore coin-op, la Nintendo si è assicurata l'apporto totale della Midway, colosso arcade noto ai videoplayers soprattutto per giochi come **Mortal Kombat 1 & 2** e **NBA Jam**. Altre alleanze molto importanti sono state strette con i Rare e i DMA ("quelli" di **Lemmings**), due tra i migliori team di sviluppo in circolazione. I primi stanno lavorando a **Killer Instinct** e **Cruis'n USA**, rispettivamente un picchiaduro poligonale e un gioco di corsa per l'Ultra 64 coin-op (sul numero ora in edicola di **Super Console** potrete leggere un ampio servizio sull'Ultra 64).

Promesse mai mantenute dalla Nintendo (CD-ROM per SNES, console portatile a colori etc.), ne hanno compromesso la credibilità a livello internazionale. Annunci di lanci imminenti di hardware rivoluzionario, mai concretizzatisi, sono stati interpretati dagli operatori di mercato come "tattiche di disturbo" - manovre psicologicamente destabilizzanti atte a confondere gli utenti e screditare gli avversari. Secondo qualcuno, l'Ultra 64 è un altro di questi accorgimenti strategici. La Sega, inoltre, potrà beneficiare di un anno di vantaggio sulla Nintendo: passeranno infatti la bellezza di 11 mesi tra il lancio del Saturn e quello dell'Ultra 64, - una vera eternità, in questo settore - e il ritardo potrebbe limitare notevolmente il successo della Nintendo, come è avvenuto a livello dei 16-bit.

3DO (Matsushita)

Apparentemente destinato a diventare il più colossale flop nel-



la storia del divertimento elettronico dopo un lancio americano che definire fallimentare è forse troppo riduttivo, il 3DO si è ripreso benino grazie al "rilancio" sul mercato giapponese. La console a 32-bit che aspira a diventare lo standard planetario dei videogiochi - impresa pressoché impossibile in un mercato dominato da Sega e Nintendo - presenta delle caratteristiche tecniche di tutto rispetto, tuttavia inferiori a Saturn, PS-X e Ultra 64. Attualmente disponibile sul mercato americano al prezzo di 499 dollari, il 3DO sarà presto lanciato anche in Europa. Tuttora privo di vere e proprie killer-applications, il 3DO avrà vita molto dura, ma non è detto che sia destinato a soccombere così in fretta.

Jaguar (Atari)

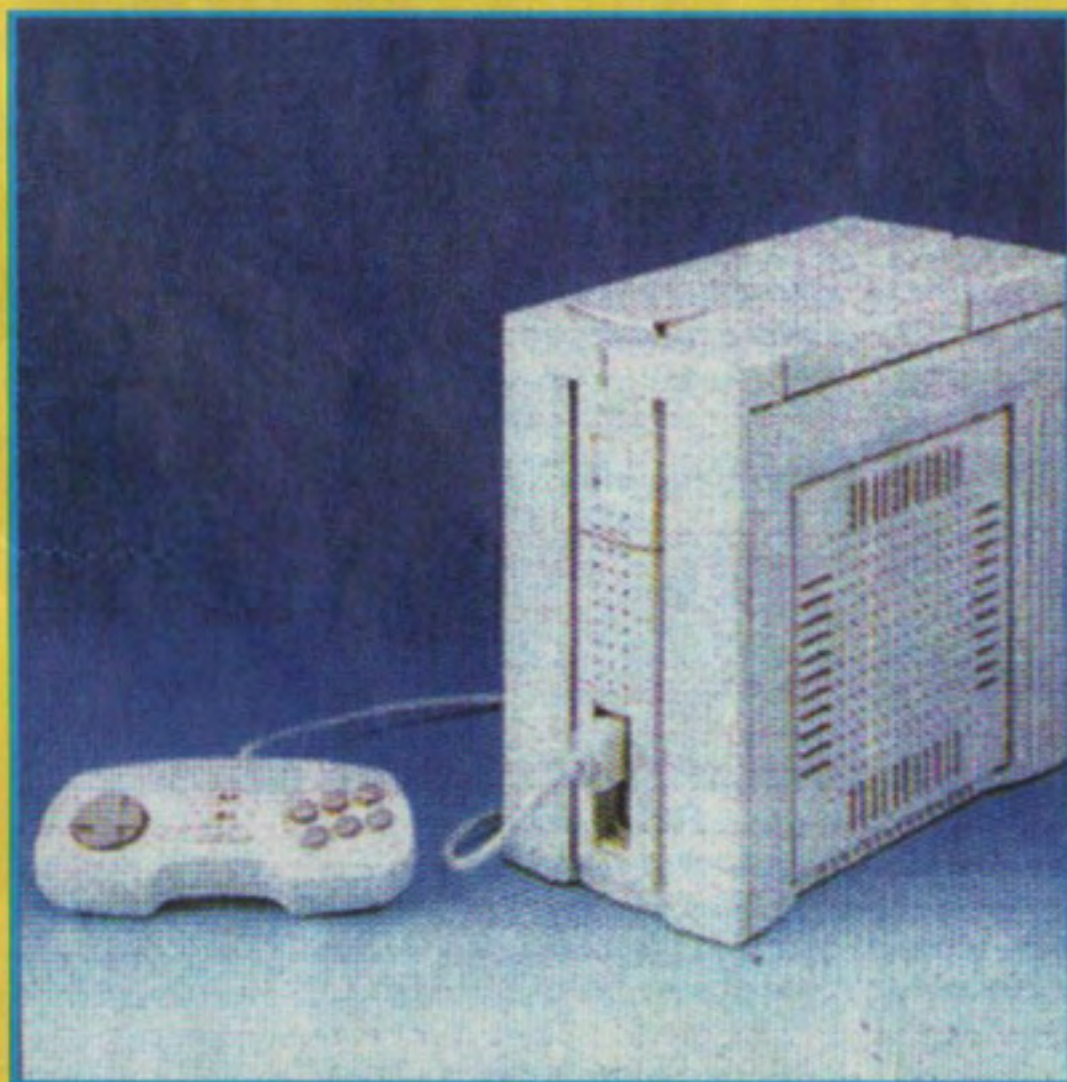
Spacciata come console a 64-bit, la macchina da gioco dell'Atari sembra piuttosto un 16-bit molto potente. La piattaforma "Made in the USA" non è ancora riuscita a convincere delle sue potenzialità, ed è drammaticamente priva dell'indispensabile supporto delle più importanti software house giapponesi, come Capcom, Konami, Namco, Hudson Soft etc. A Chicago è stato presentato un lettore CD-ROM che sarà commercializzato al

prezzo di 199 dollari (la console in sé costa 250 dollari). In Italia, il Jaguar è disponibile

solo tramite importatori paralleli ad un prezzo che va dalle 500 alle 700 mila lire. Vale lo stesso discorso fatto per la 3DO: difficile che riesca a ritagliarsi una fetta di mercato paragonabile a quelle di Sega e Nintendo.

FX (NEC)

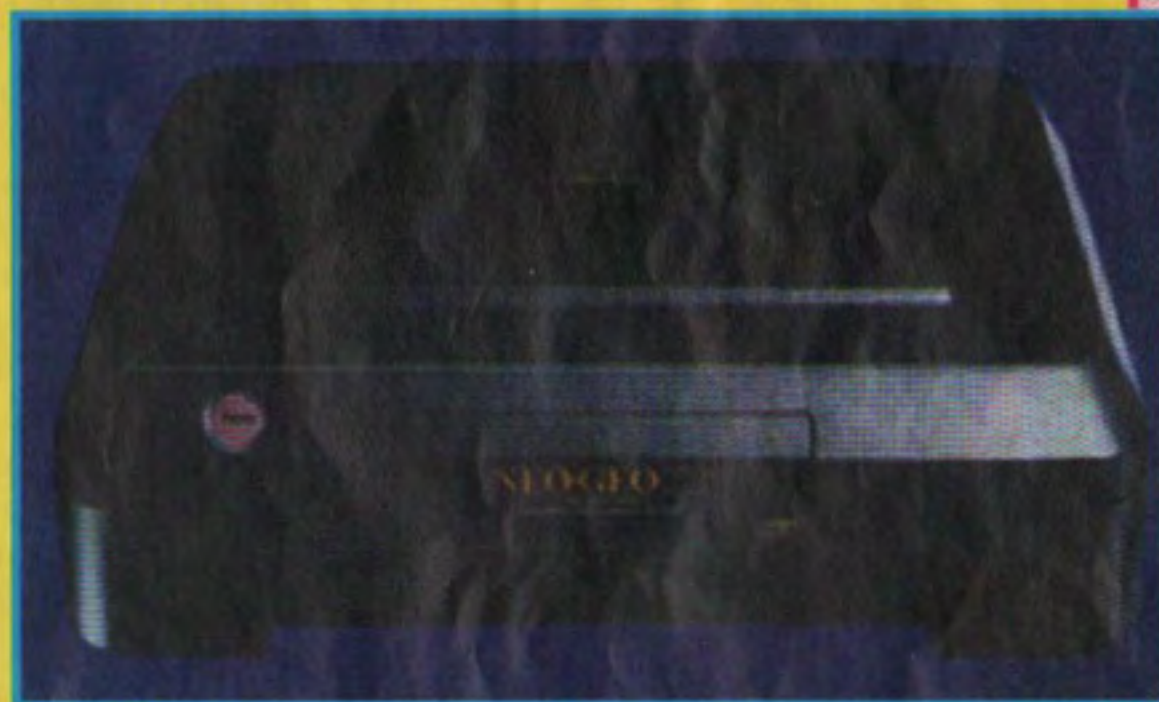
Il successore del mitico PC Engine DUO sarà finalmente commercializzato in Giappone il prossimo novembre, insieme a 5 giochi (una miseria, in confronto a quelli annunciati per Saturn). L'FX (che in inglese suona come "effetti", sottinteso "speciali") è una console a 32-bit dotata di un lettore CD-ROM. La NEC non sembra intenzionata a distribuire ufficialmente la



macchina al di fuori del Giappone (PC Engine docet), quindi i manager americani e europei della Sega potranno dormire sonni tranquilli. Un outsider.

NEO GEO CD (SNK)

Non si tratta di una novità nel senso forte del termine. Il Neo Geo CD è un normale Neo Geo (console a 16-bit, lo ricordiamo), munito di lettore CD-ROM a doppia velocità, che sarà commercializzato in Giappone a settembre al prezzo di 50.000 yen (l'equivalente di 650.000 lire), mentre il prezzo del software su CD (la maggior parte sono titoli già usciti in formato cartuccia) dovrebbe aggirarsi sulle 100.000 lire. Giudizio critico: niente di nuovo sotto il sole. Di fronte alle specifiche tecniche delle nuove console a 32-bit, il Neo Geo 3D impallidisce.



BAX (Bandai)

Al salone di Tokyo, la Bandai ha sorprendentemente presentato una console a 8-bit (!!!) munita di lettore CD-ROM, il BAX, che sarà lanciata in Giappone a novembre, al prezzo di 30.000 yen (circa 400.000 lire). La Bandai, colosso nipponico del giocattolo, è nota soprattutto per i giochi ispirati a **Dragon Ball**: aspettatevi una marea di versioni per questa console. Tuttavia, di fronte a colossi come Sega, Sony e Nintendo, il BAX ha pochissime possibilità di riuscire a trovare spazio in un mercato già estremamente caotico. BAX? BAH...



SPARK

ROCKET KNIGHT

Sapete cosa sarebbe troppo bello? Un videogioco

intitolato Sonic Versus Sparkster. Ci pensate? La mascotte della Sega contro l'eroe della Konami... Un porcospino che mena pestoni a tutto andare a un opossum (e viceversa)... Un cross-over di quelli epici, insomma! In attesa che un simile sogno si trasformi in realtà, gongolatevi pure con le prime foto di Rocket Knight Adventures 2, alias Sparkster, l'atteso sequel di uno dei migliori action game per Megadrive!

Dopo l'anteprima esclusiva del favoloso Probotector apparsa sul numero scorso, è ora la volta di Sparkster, un nuovo probabile successo della attivissima Konami. Iniziato lo scorso gennaio, il sequel del favoloso Rocket Knight Adventures uscirà a metà ottobre. Ormai è questione di poche settimane. Sono passati più di nove mesi dal trionfale debutto di questo nuovo eroe videoludico: l'opossum più famoso della storia dei videogiochi ha raccolto consensi pressoché unanimi nella comunità dei fans Sega e potete scommettere che con questo gioco la Konami farà il bis.

Sparkster: Rocket Knight Adventures II comincia esattamente dove finiva il primo episodio. Pensavate che sconfiggendo Pigstar avreste potuto godervi le tanto agognate vacanze? Ovviamente no, ma scherziamo? Una nuova e incombente minaccia vi strappa

dalle spiagge di Rimini per riportarvi su Elhorn, pianeta minacciato dal malefico Devotindos Empire. Re Gedol, il supremo monarca della razza dei Devotindos teme tuttavia che il nostro "amico opossum" possa intralciare i suoi megalomani piani di conquista e così decide di mettere una taglia sul suo cranio. Fuoco alle polveri: l'avventura comincia!



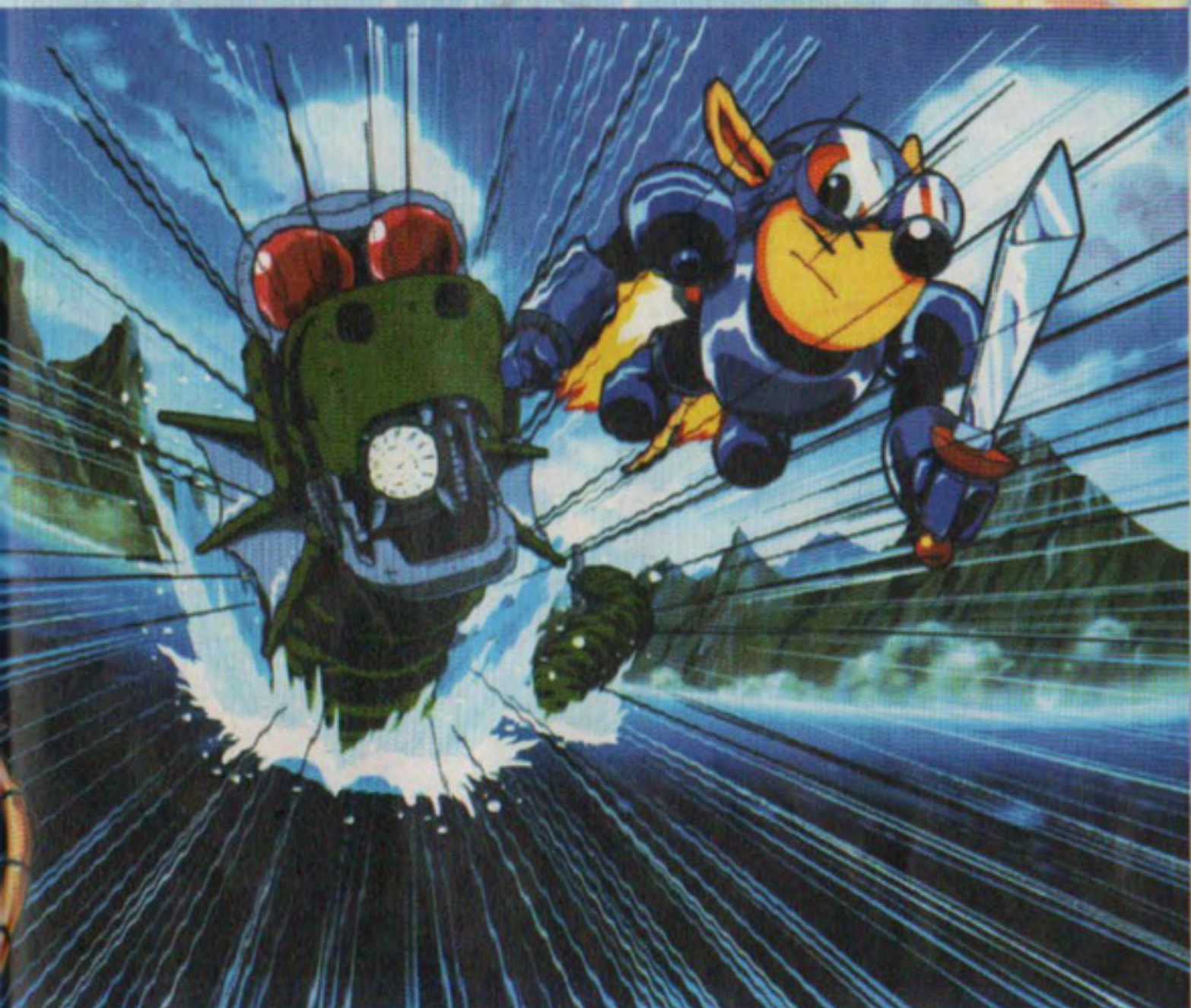
SPARK LIFE

Se avete giocato il primo **Rocket Knight** (e chi non lo ha giocato?) ricorderete senz'altro che il jet pac del buon opossum era piuttosto primitivo. Funzionando a carbone, l'aggeggio impiegava qualche secondo per riscaldarsi e per permettere a **Sparkster** di volare in barba agli insidiosi tarpani. In questo secondo episodio, il nostro eroe è dotato di un jet pac di lusso. Non solo, sullo schermo è anche presente una barra di energia: quando è al massimo, **Sparkster** potrà effettuare delle mosse e degli attacchi devastanti. Potrà, ad esempio, skizzare a tutta birra sull'acqua, curvare a 90° tagliando di netto gli angoli (avete presente **Automan**®, il telefilm?) e altre simpatie trovate che non vi anticipiamo per non rovi-



SPARKSTER

ADVENTURES 2



LAS SEGAS

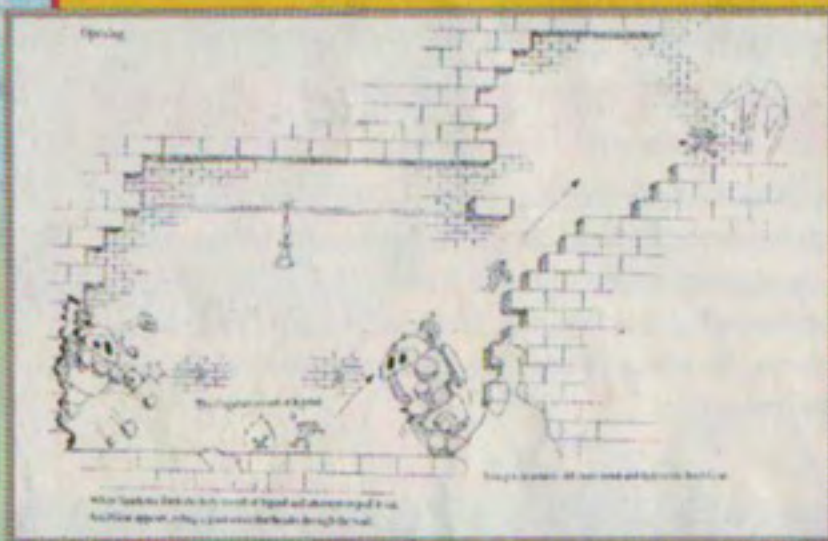
I power-up giocano un ruolo importante nella vita di **Sparkster**, un po' come le merendine per Biomassa. Uno dei più interessanti è la "slot machine magica", che permette di ottenere un sacco di roba utile in maniera randomizzata. Ottenendo particolari combinazioni, infatti, vedrete cadere dalla parte alta dello schermo cibo ed energia extra, bonus vari (soprattutto armi più potenti) etc. Altro che Las Vegas...



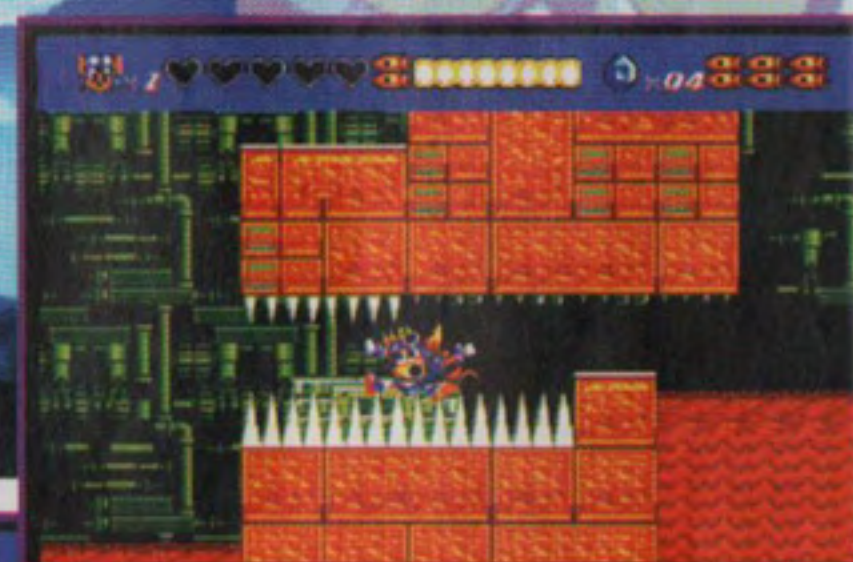
BU-BU-SETTETE!



Prima di cominciare la programmazione vera e propria, i coders della Konami hanno realizzato uno schizzo di ogni singolo aspetto del gioco, per farsi un'idea chiara di quello che volevano effettivamente ottenere. Ovviamente, **Mega Console** si è impossessata dei preziosi schizzi, che rivenderemo all'asta uno di questi giorni. Scherzi a parte, va sottolineato che studiando i disegni è possibile farsi un'idea molto chiara del gioco, delle sue dimensioni e dei personaggi che incontreremo. Vi sono otto mondi in totale suddivisi in numerose sezioni. Quello che colpisce maggiormente di **Sparkster** è la non-linearità di gioco: i livelli differiscono notevolmente l'uno dall'altro, e presentano invenzioni che fino ad oggi avevamo visto solo nei giochi della Treasure. Passaggi e stanze secrete, bonus e power-up sono all'ordine del giorno. Tra i personaggi più simpatici ricordiamo un procione da battaglia di nome "Plus" e un robotto meccanico chiamato "Bermuda". Con **Probotector** e **Sparkster** la Konami si candida al titoli di Software House dell'anno!



In questo schizzo originale (ganzo, eh?), il look di Sparkster era molto più "cattivo" di quanto non lo sia poi diventato effettivamente come sprite. Perché, ci chiediamo noi? A questo punto, con la benedizione di MBF, direi che possiamo organizzare un megadibattito sul prossimo numero di Mega Mail



SPARKSTER

CASA PRODUTTRICE

KONAMI

FORMATO

MEGADRIVE

USCITA

OTTOBRE 94



HYPER-GAMEZ



Via MATTEOTTI, 60A/B LISSONE (MI) TEL: 039-2457102

NOVITA' MEGA DRIVE

SUPER STREET FIGHTER II	169.900
JUMMIT	99.900
ZOOL	99.900
NBA BASKETBALL '94	117.900
SONIC 3	89.900
STREET FIGHTER II PLUS	89.900
OUT RUNNERS	89.900
BARE KNUCKLE III	89.900
DRAGONBALL Z	114.900
PHELIOS	29.900
ALADDIN	59.900
FATAL FURY II	129.900
JURASSIC PARK	69.900
LAND STALKER	49.900
SUB TERRANEA	103.900
SHINING FORCE II	87.900
SHADOWRUN	114.900
WONDER BOY 5	59.900
VIRTUAL RACING	135.900
3X3 EYES (MCD)	82.900
FINAL FIGHT (MCD)	128.900
SHINING FORCE (MCD)	87.900
SHAD. OF BEAST (MCD)	128.900
DRAGON'S LAIR (MCD)	125.900
EARNESSE EVAN (MCD)	39.900

GLI UNICI AD AVERE TUTTO SUI TUOI PERSONAGGI MANGA!!!

GADGETS

DBZ 38 COLLECTORS CARDS
WALL SCROLL DBZ
POSTERS
FIGURES
CAPSULE CORP.
STIKERS SET
PLASTIC MODELS
DBZ-RANMA 1/2 WATCH
DBZ MUSICAL CD
RANMA 1/2 MUSICAL CD
FUMETTI BN
FUMETTI A COLORI
VIDEO PAL (VHS)
SD MODELS
ORIGINAL BANDAI MODELS
SF2, RANMA, STARFOX
FFURY 2 SOUNDTRACKS (CD)
MAGLIETTE SF2, MK2, RANMA...

TUTTO PER IL TUO PC ENGINE!!!

PC ENGINE GT	299.000
PC ENGINE GT + SF2CE	324.000
PC ENGINE GT + BOMB. 94	344.000
NEC PC ENGINE DUO-RX SCART, 256 COLORI	545.000
ART OF FIGHTING ACCD	73.900
FATAL FURY II ACCD	73.900
WORLD HEROES II ACCD	145.900
3X3 EYES ACCD + VIDEO	160.900
FAR EAST OF EDEN II CD	146.900
STREET FIGHTER II CE	50.900
BOMBERMAN '94	73.900

NOVITA' ASSOLUTA!!!

NUOVA CONSOLE SUPER GUN

JOYPAD 6 TASTI SF2 39.000
PRENOTA ORA MORTAL KOMBAT 2 !!!
3DO E JAGUAR

SI ESEGUONO MODIFICHE
PER CONSOLE E RIPARAZIONI

**CONSEGNA 24/48 ORE IN
TUTTA ITALIA!!!**

IN PRINCIPIO...

... Siamo a Liverpool, ma i Beatles si erano già sciolti come un cono alla fragola sotto il sole e Ian Rush segnava goal a profusione nella mitica Premiere League. Era il 1984, e in barba a pessimismi orwelliani, Jonathan Ellis e Ian Hetherington fondavano quella che dieci anni dopo sarebbe diventata una delle più poderose software house anglosassoni: la Psygnosis. Oggi, oltre 200 persone lavorano tempo pieno per la grande "P" (eheheh...), che vanta filiali in vari stati europei e ovviamente negli States. La Psygnosis era diventata una delle leader del mercato dei computer games già sul finire del 1985, con una serie di piccoli grandi classici per Amiga e Atari ST come **Brataccas**, **Obitus** e la leggendaria trilogia di **Shadow of the Beast**. Risale al 1991 il suo più grande successo commerciale: **Lemmings**, uno dei videogiochi più venduti della storia. Nel maggio del 1993 la Sony ha acquistato la Psygnosis, affiancandola alla neonata Sony Electronic Publishing Europe. Attual-



Un po' Golden Axe, un po' Double Dragon, tutta azione!



I mostri di SS sono a dir poco massicci. Guardate voi stessi...

mente la Psygnosis sviluppa per la maggior parte dei sistemi presenti sul mercato e potete stare certi che giocherà un ruolo di notevole importanza nel supporto del 32-bit Sony: la Play Station X. Per quanto riguarda il presente, la Psygnosis vanta un possente catalogo di titoli per le console Sega: nei prossimi sei mesi saranno commercializzati ben 11 titoli, quasi due al mese. In dettaglio:

Bill's Tomato Game (MD)

Conversione notevolmente migliorata dell'omonimo platform Amiga.

Hardcore (MD)

Shoot'em up massiccio sviluppato dalla Digital Illusions (vedi MC6).

Lemmings 2 (MD, SNES)

Lemmings 3 (MD, SNES)

Misadventures of Flink (MD/MCD)

Fantastico platform/adventure a scorrimento orizzontale (MC6)

Puggsy (SNES)

Conversione diretta del popolare gioco già disponibile per MD e Amiga.

Res Q (MD)

Quando **Manic Miner** incontra **Sub-Terrania**...

Megamorph (MCD)

IL gioco per Mega CD?

SECOND SAMURAI

Questa è la storia di un samurai che arrivava sempre secondo. Frustrato, decise di passare alla concorrenza, cosicché divenne un samu-fininvest. Gli si spalancarono le porte del successo e i suoi spettacoli si imposero su tutti gli altri a colpi di share. Ma come spesso avviene, l'invidia dei suoi nemici gli fu fatale. I manigoldi gli aizzarono contro un'orda di famelici york-share e per lui fu la fine...

a cura di Matteo Bittanti

Beh, in realtà non è andata proprio così. Ormai dovrete saperlo: i buoni vincono sempre. Soprattutto se sono buoni-pasto. La Psygnosis lo ha capito e ha pensato bene di propinarci una nuova conversione da Amiga che sembra uscita di filato da una mensa. Trattasi, nella fattispecie, di un action/adventure a multiscorrimiento che compensa un concept tutt'altro che originale con ottime soluzioni grafiche ed estetiche. **Second Samurai** si svolge apparentemente nel passato, ma si sa che nei videogiochi i limiti spazio-temporali vengono generalmente dribblati con invenzioni assurde. Qui, ad esempio, vi ritroverete a pilotare un jet pac di spectrumiana memoria in un sottogioco per poi passare ad una anacronistica corsa a cavallo di un dinosauro fuggito da **Jurassic Park**. **Second Samurai** cita abbondantemente da alcuni classici Sega come **Golden Axe** e **Super Shinobi**, ma promette molto di più.

La domanda è "Quanto di più?". Lo saprete solo su uno dei prossimi numeri di **Mega Console**.



A giudicare da questa foto Second Samurai butta troppo bene!!!

SAMURAI

**GIA' CHE CI SIAMO,
INTERVISTIAMO
UN PO'
MARK BLEWITT,
VA'...**

Mega Console: caro Mark, vorremmo abusare della tua proverbiale pazienza per sottoporerti un godziliardo di domandine. Su, dai... Non fare quella faccia... Questo è "lo scotto" che si paga quando si rappresenta una delle software house più importanti del pianeta. Cominciamo con qualcosa di abbordabile: cosa ci dici di *Second Samurai*? Qual è stato il più grande successo a livello commerciale della Psygnosis?



Questo mostro si muove per tutto lo schermo senza il minimo rallentamento!

Mark Blewitt: *Second Samurai* è la conversione di un celebre gioco per Amiga. La versione per Megadrive, tuttavia, è stata riprogrammata da zero per sfruttare le potenzialità della console Sega. Non è niente male, te lo assicuro. Per quanto riguarda i nostri successi commerciali, il più grande resta sicuramente *Lemmings*, che è stato convertito per una marea di sistemi. Anche *Microcosm* ha venduto ottimamente.



Aaaaargh! Eccheè? I Vivid devono aver preso spunto da Eddie degli Iron...



E no, adesso chiamo la protezione animali e pure quell'animale di Biomassa...

MC: State lavorando a qualche gioco basato sulla tecnologia DSP per Megadrive?

MB: No, il nostro principale obiettivo è quello di mantenere il prezzo dei videogiochi a un livello accettabile, e non ci riusciremmo se utilizzassimo una simile tecnologia. Uno dei nostri prossimi giochi, *Res Q*, include alcuni notevoli livelli à la *Starwing*, ma tutto quel popò di roba è stato fatto senza l'ausilio di alcun chip extra.

MC: Bella lì. Secondo te per quanto tempo ancora Megadrive e Super NES domineranno il mercato videoludico mondiale, considerando che il panorama va arricchendosi di nuovi e agguerriti sistemi?

MB: Il mercato sta diventando sempre più duro per tutti, ma sia SNES che Megadrive resteranno in circolazione ancora per molti anni. Anche con la nuova generazione di sistemi da gioco, le console a 16-bit di Sega e Nintendo resteranno estremamente diffuse. Guarda il Master System o il NES, che continuano a vendere discretamente bene dopo tutti questi anni. Anzi, credo che l'inevitabile crollo dei prezzi dell'hardware Sega e Nintendo creerà addirittura nuove possibilità di espansione del mercato delle console a 16-bit, soprattutto grazie alle espansioni a 32-bit di Sega e Nintendo.

MC: Qual è la tua opinione personale sullo stato attuale del divertimento elettronico? A Las Vegas, sei mesi fa, la Nintendo ha annunciato in pompa magna che il 1994 sarebbe



Sarà, ma questo seguito mi sembra un attimino snaturato: samurai e cavernicoli non sono mai andati d'accordo...



Visto cosa vuol dire avere il pollice verde?



Microcosm, uno dei titoli più venduti su Mega CD



Flink, un coloratissimo platform atteso con la bava alla bocca



Hardcore: là dove Turrican si fermava (e poi?)

stato l'anno delle cartucce, prevedendo vendite record, ma sembra chiaro che molti sviluppatori sono indirizzati a supportare sempre più massicciamente il formato CD-ROM. Come intende comportarsi la Psygnosis in questa situazione apparentemente contraddittoria?

MB: La Psygnosis ha supportato il formato CD-ROM sin dall'inizio. Il CD è sempre stato un media efficace, soprattutto perché permette di immagazzinare notevoli quantità di memoria a prezzi irrisori. Grazie alla costante evoluzione dei lettori CD-ROM, il tempo di accesso va via via riducendosi e sempre più utenti stanno rendendosi conto del potenziale del CD-ROM. Microcosm, il nostro primo titolo su CD, è stato sviluppato per numerose piattaforme digitali, come FM Towns, Mega CD, CD32, PC CD-ROM e CD-i.

MC: Ritieni che esista qualche limite nella produzione di software su CD-ROM?

MB: I giorni in cui un unico programmatore poteva realizzare un gioco intero, occupandosi di grafica, sonoro e coding sono ormai lontani anni luce. La produzione di un gioco su CD-ROM richiede la partecipazione di un team di programmatori di talento.

MC: Cosa ci puoi dire di Scavenger IV, probabilmente il miglior

gioco per FM Towns, in arrivo anche per Mega CD e 3DO?

MB: Scavenger IV è stato in effetti definito il miglior gioco mai realizzato per FM Towns. Rappresenta un'evoluzione netta rispetto a Microcosm, dal quale comunque prende spunto. A differenza di Microcosm, questo pseudo-sequel vanta fondali e boss di fine livello totalmente interagibili. Sca-



venger IV sarà disponibile per molti formati, anche se sarà ribattezzato Megamorph per evitare problemi di copyright in alcuni territori.

MC: Cambiamo argomento: pensi che la mancanza di uno standard del divertimento elettronico potrà costituire un handicap per gli sviluppatori in un imminente futuro?

MB: No: i programmatori dotati di talento non saranno frustrati dall'assenza di uno standard. Anzi, questo potrebbe costituire addirittura uno stimolo.

MC: Supporterete l'Atari Jaguar? Cosa mi dici del CD 32? Qual è il tuo giudizio personale su questi due sistemi ludici?

MB: Stiamo già supportando il 32-bit Commodore e continueremo a farlo nel corso del 1994: abbiamo già lanciato titoli come Lemmings, Microcosm, Second Samurai e Brian The Lion e ne abbiamo altri in cantiere. Il CD32 è una grande console e spero che la Commodore riesca a risolvere in fretta i suoi problemi organizzativi. Il Jaguar dell'Atari è una macchina da gioco eccellente e sinceramente nei nostri uffici non riusciamo a staccarci da Tempest 2000. Alien vs Predator

supererà persino Doom, in quanto a grafica e giocabilità. Al momento non stiamo sviluppando nulla di concreto per questa console, ma potremmo farlo nel caso che i nostri team trovassero un concept in grado di sfruttare a dovere le potenzialità del Jaguar.

MC: Come intendete supportare la nuova console della Sony, il PS-X e quali sono i vostri piani di sviluppo per il Saturn?

MB: Come ben sai, noi lavoriamo a stretto contatto con la Sony e conseguentemente supporteremo massicciamente la Play-Station X. Purtroppo, non posso rivelarti nulla per il momento, se non che resteranno tutti di stucco di fronte alle sue potenzia-



lità. Aspettatevi una conversione identica pixel per pixel di **Ridge Racer** e altri coin-op di successo. Per quello che riguarda il Saturn: sì, lo supporteremo con una serie di titoli che verranno presto annunciati ufficialmente.

MC: Rating system, censura e violenza nei videogiochi sono un argomento molto dibattuto negli ultimi tempi. Sega e 3DO Company hanno già adottato un rating system e la Nintendo si avvia a seguire il loro esempio. Qual è la tua opinione personale su questo argomento?

MB: Personalmente ritengo che, nonostante tutto, sono ancora una volta le software house che si avvantaggeranno di questa situazione. Guarda, per



esempio, a casi specifici come **Night Trap** e **Mortal Kombat**, che in Inghilterra hanno causato polemiche esasperate. Il risultato è stato quello di pompare ulteriormente prodotti già sostenuti da un'hype esagerata. Tutta pubblicità gratuita: una vera manna! Ma non mancano esasperazioni: noi della Psygnosis abbiamo avuto persino sopportare il grido di protesta lanciato da una parte della stampa per la "violenza" contenuta in **Lemmings** e per i "venticelli" di **Wiz'n'Liz** (questo va spiegato: qualche mese fa alcune associazioni che si battono per la salvaguardia del comune senso del pudore hanno richiesto il ritiro o quantomeno la censura di **Wiz'n'Liz** perché nel gioco i personaggi possono emettere - er, come dire - gas sfinterici... NdMBF).

MC: E ora una domanda ricorrente tra i nostri lettori: quanto tempo ci vuole per realizzare un gioco per console, ma soprattutto: che tipo di hardware è necessario per sviluppare un videogame per SNES e Megadrive?

MB: Generalmente, ci vogliono nove mesi di programmazione intensa per realizzare un gioco per console. L'hardware che noi utilizziamo include sofisticati computer Amiga per realizzare la grafica, nonché PC e sistemi PSY-Q (piattaforme di sviluppo create appositamente dalla Psygnosis). A volte utilizziamo anche macchine della Silicon Graphics per realizzare intro spettacolari. Fondamentalmente, l'hardware più interessante è costituito dal PSY-Q. Creato meno di un anno fa, oggi è utilizzato da numerosi sviluppatori e in alcuni settori specifici è diventato praticamente uno standard. Case come la Shiny Entertainment, Ocean, Sega e Nintendo utilizzano il PSY-Q.



MC: Vedremo altri episodi di **Shadow of the Beast** per Megadrive o SNES?

MB: No, al momento abbiamo altri piani. **Shadow of the Beast 2** è in arrivo per Mega CD, comunque (e - traack! - lo trovate recensito proprio su questo numero di **Mega Console**... Quando si dice "tempismo", eh? Ndr).

MC: Come prevedi che si evolverà il mercato del divertimento elettronico in questi ultimi mesi del 1994 e, eventualmente, nel 1995?

MB: Nuove e potenti macchine da gioco imporranno meno limiti agli sviluppatori che, conseguentemente, avranno più possibilità di espressione. L'intero mercato dei videogiochi ne trarrà immensi benefici. Inoltre, prevedo che già entro i primi mesi del prossimo anno il CD sarà diventato il formato dominante. Gli upgrade della Sega e della Nintendo a 32-bit sono linfa vitale per i 16-bit. In parole povere: ci sarà da divertirsi...

MC: Domanda trabocchetto: come sarà il mercato dei videogiochi tra un lustro? Secondo te sarà molto diverso da come è ora? Toccando ferro... Esisteranno ancora i videogiochi?

MB: Il mercato mondiale sarà dominato da pochi ma colossali produttori e sviluppatori, agglomerati sinergici di dimensioni gigantesche. Purtroppo ci saranno molte meno software house. L'evoluzione della grafica porterà a videogiochi sempre più realistici, che riscuoteranno grande successo anche tra gli adulti, oltre che tra i giovani. Di una cosa però certo: fra cinque anni staremo ancora giocando a **Lemmings**!



THE SECOND SAMURAI

PSYGNOSIS

CASA PRODUTTRICE

PSYGNOSIS

GENERE

AZIONE

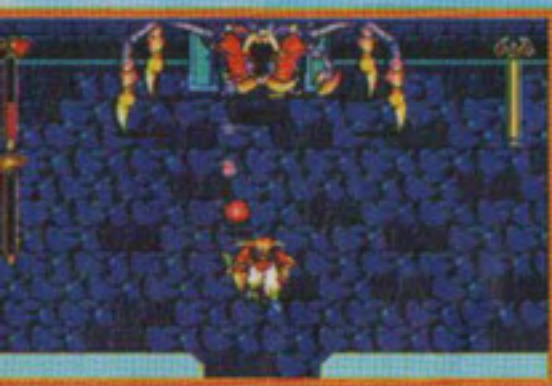
FORMATO

MEGADRIVE

USCITA

OTTOBRE





Prendete un tipo alla Aladdin, piazzatelo in scenari esotici che stanno a metà tra The Legend of Zelda e Commando, inondatelo di dosi abbondanti di fantasy e arcade, miscelate il tutto con una grafica massiccia e zuccherate abbondantemente. Cosa ottenete? The Story of Thor, lapalissiano.

Ormai dovrete esservi abituati. Qualche mese fa abbiamo presentato in esclusiva assoluta The Story of Thor, un ambizioso e quantomeno originale gioco sviluppato dalla Sega per Megadrive, e adesso siamo giustamente tornati a visionare il prodotto in fase avanzata di programmazione. Come dire: il nuovo che avanza...



Questi villaggi rurali mi fanno tornare bambino



E' inutile che fai tanto casino: da li non uscirai vivo!



Al mercato dell'Est, per due soldi, un topolino mio padre comprò...



Sapete per quale squadra tifa il buon Thor? Ve lo diciamo noi... Per il Thorino... Ahahahahahahah... Er...

o, quantomeno, per il suo gemello. Il passatempo preferito di Thor, infatti, è quello di affettare la gente e inserirla magistralmente in comode e funzionali vaschette salva-freschezza (che lenza, eh?). Come potete vedere da queste splendide immagini, l'avventura si dipana attraverso zone geografiche del tutto eterogenee: mari, monti, fiumi, dire, fare, baciare... Er... Thor è in grado di farsi largo tra un fottio di tarpani più o meno ostici grazie a un arsenale devastante: uno spadone, pugnali di ogni mi-

THE S

sura e persino delle smart-bomb. Non solo: l'amico è un assiduo frequentatore di palestra, ed ha conseguentemente sviluppato degli ottimi bicipiti e quadricipiti di cui si serve per scaricare cartoni e calci alquanto dannosi per la salute degli avversari. Ma non è finita, perché Thor conosce anche l'arte della magia - un po' come Maga Magò, per intenderci - e può utilizzare pozioni magiche e fatture di ogni tipo per stroncare i nemici più caparbi. Thor riesce a controllare la forza degli elementi scatenando tornadi in miniatura, sparando palle di fuoco devastanti o fulmini, con sommo dispiacere dell'ENEL.

Anche gli avversari non scherzano, se è per questo: ci sono soldati corazzati, mosche giganti, blob viventi, e poi alcuni dei boss finali più galattici della storia. Proprio in questa pagina dovrete vedere una sorta di ragno gigante con tenaglia retrattile (ooochei), per non parlare dell'enorme dragone sputafuoco che emerge dalle profondità di un canyon. Che dire? The Story of Thor butta strabernissimo e da quello che abbiamo visto i programmatori della Sega devono veramente impegnarsi per riuscire a rovinare un gioco che è già grandioso di per sé (ma dopo Outrunners è meglio andarci cauti).

Per ulteriori sviluppi, recensioni stra-galattiche e altre novità goduriose checkate il prossimo numero di Mega Console. Andate in pace.

Intervallo: Vergate sul Membro - particolare -



Ma com'è che giro da tre ore e non ho ancora trovato un beota qualsiasi da affettare? Venite fuori, balordi!

The Story of Thor

CASA PRODUTTRICE
SEGA

GENERE
AZIONE

USCITA
NATALE



TORY OF THOR



Aaah, che bello: un bel bagno rinfrescante in questa fogna a cielo aperto...



Secondo voi i vegetariani mangiano le piante carnivore in insalata?



Signore e signori, il re dei platform games è tornato! David Perry, californiano d'importazione, è di nuovo sulle scene dopo l'inaspettata dipartita dalla Virgin con un titolo che è tutto un programma: Earthworm Jim. Perry, che ha sul groppone titoli come Aladdin, Cool Spot e Jungle Book è sicuramente uno dei migliori programmatori attualmente sulla piazza. Con questo nuovo progetto, iniziato oltre quattro mesi fa, il buon Dave punta alla consacrazione definitiva. E Mega Console vi spiega perché ci riuscirà...

Nick Jones, programming director della Shiny Entertainment - questo il nome della neonata software house di Perry, stanziata a Laguna Beach, California - ci ha rivelato che, negli ultimi mesi, l'intero staff dei programmatori non ha praticamente lasciato gli uffici, tanta erano

concentrati su Earthworm Jim. L'atmosfera è "elettrizzante" per un gioco che è già stato definito "fantasmagorico" prima ancora che sia uscito. Tut-



ta "hype"? No. Questa volta no. Come si spiega tutto questo entusiasmo? Il segreto sta nel protagonista del gioco. Nei panni di un vermicello di nome Jim dovete salvare l'universo. Cose belle. E dire che fino a pochi mesi fa, Jim era un semplice lombrico. Cosa è successo? Mah, la solita mutazione genetica di Marvel-liana memoria e - traaack! - il buon Jim è diventato un supereroe tutto muscoli. Sono cose della vita. Fatto sta che il buon Earthworm Jim dovrà attraversare la bellezza di 25 livelli per salvare la solita principessa e riportare la pace

FACCIAMO UN PO' DI JIM-NASTICA...

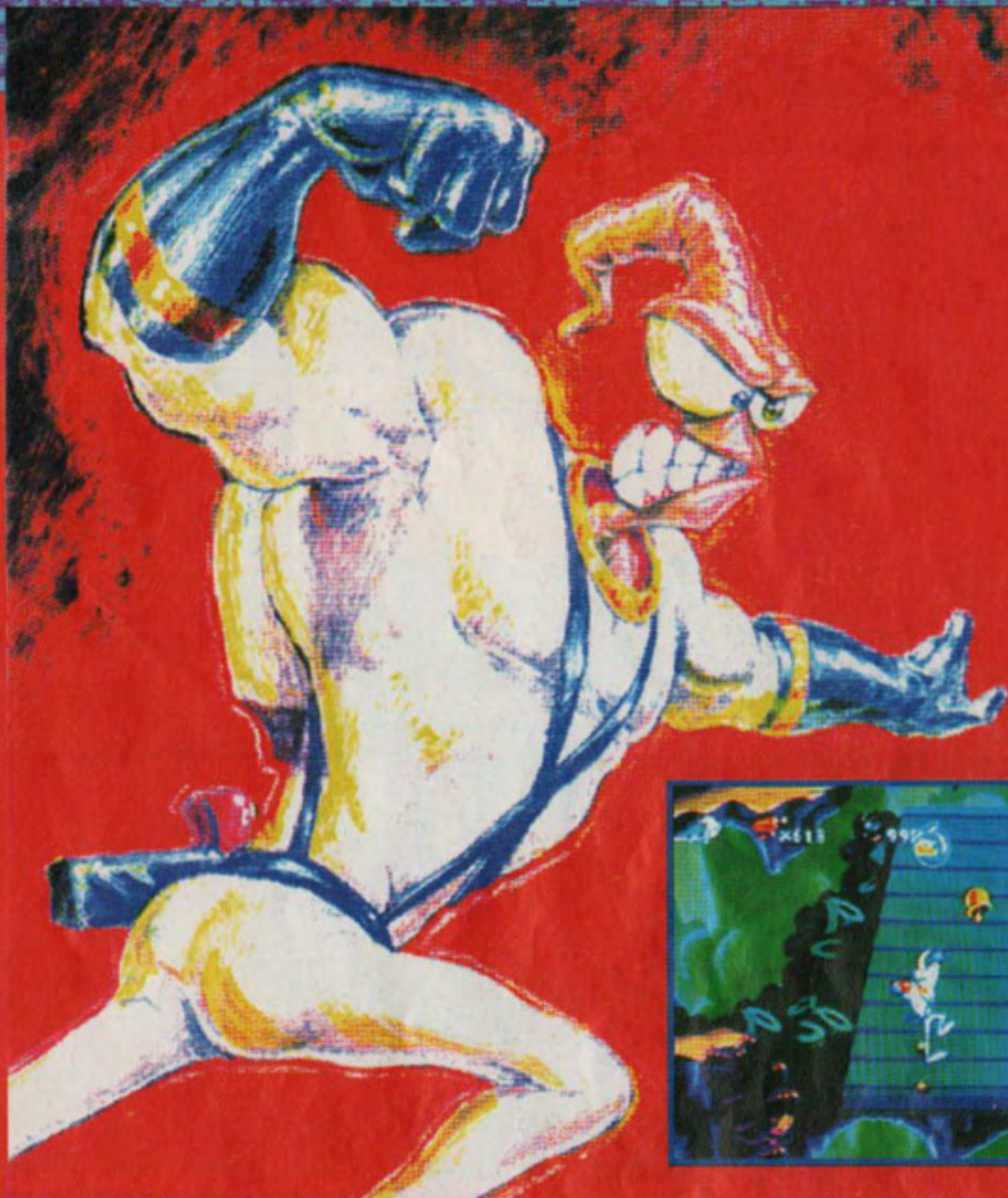
Jim è un mito. Con il suo mega laser al plasma si fa largo tra un fottio di avversari. Non solo: dovrete vederlo arrampicarsi sulle lione, usando la testa come uncino. Earthworm Jim dà le ripetizioni a Tarzan, nei momenti liberi. Il nostro eroe può addirittura levarsi la tutina magica e scagliarla contro gli avversari più fastidiosi. Cose belle...



WORM

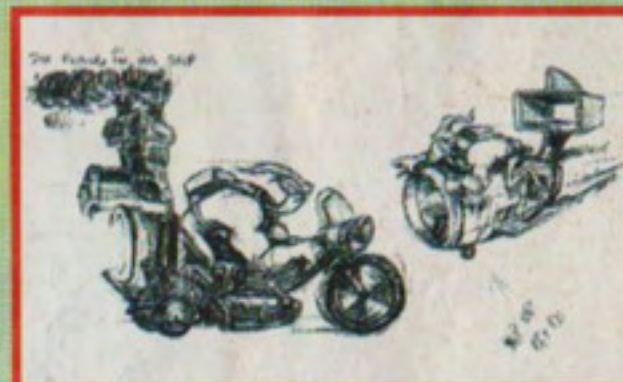
MA CHE SCHIFEZZE!

Eccovi solo alcuni dei tarpani che incontrerete sul vostro cammino... Ditemi voi se non sono ributtanti...



NOVE IN DISEGNO...

Ma chi siamo? Eccovi gli schizzi originali di Earthworm Jim, disegnati da Doug TenNapel. Il ragazzo ha talento, no?



**EARTH
WORM
JIM**

**CASA PRODUTTRICE
PLAYMATES**

**GENERE
AZIONE**

**USCITA
OTTOBRE**



BIG JIM

Con **Earthworm Jim**, il team di sviluppo della Shiny Entertainment intende settore un nuovo standard del divertimento elettronico. L'idea è quella di creare un prodotto che unirà - secondo le intenzioni di Perry - le animazioni dei cartoni animati alla giocabilità dei migliori videogiochi. Questo è stato ottenuto grazie a una nuova tecnica di programmazione denominata "Ani-motion", che permette di ficcare una caterva di animazioni in una cartuccia di medie dimensioni.



Sarà vero? Da quanto abbiamo visto il buon Perry ha per le mani un prodotto sensazionale e noi lo verificheremo tra meno di un mese...



MORTAL



KOMBAT II

MEGA DRIVE GAME GEAR

**Dopo FIFA SOCCER MASTER SOUND
presenta MORTAL KOMBAT II
ad un prezzo naturalmente imbattibile!**

MASTER SOUND

ROMA • Via Candia, 56 **M** Ottaviano - Tel. 06/3720246

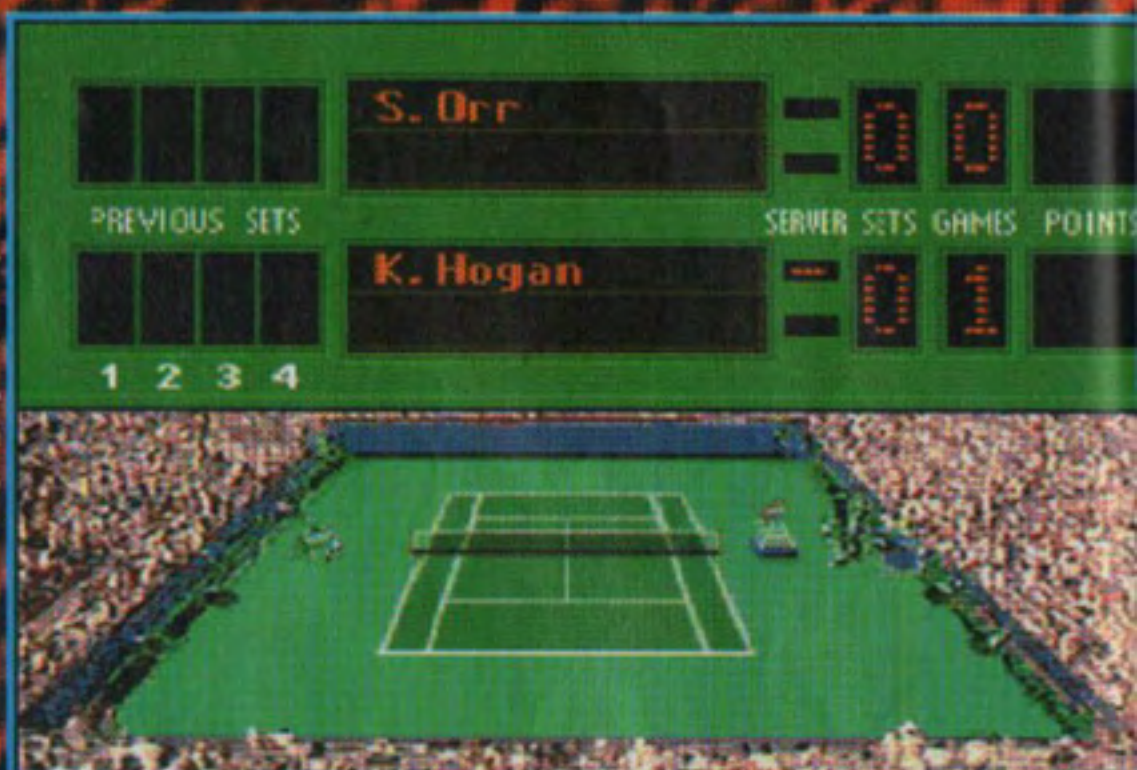
• Via Flaminia Vecchia, 641 - Tel. 06/3339341

FROSINONE • Piazza De Matthaeis, 25 - Tel. 0775/871355

VENDITA PER CORRISPONDENZA TEL. 06/3720246



Dopo la valanga di titoli calcistici che ci ha sommerso negli ultimi mesi, l'Electronic Arts ha deciso di andare controcorrente con EA Sports Tennis (titolo non definitivo), una simulazione di - indovinate un po' - tennis. Riusciranno i nostri eroi a creare l'NHL Hockey della terra battuta? Il John Madden con la racchetta? Le premesse ci sono tutte e Mega Console è lieta di mostrarvele...



Uellà, addirittura Orr contro Hogan! Il match dell'anno...

EA sports TENNIS



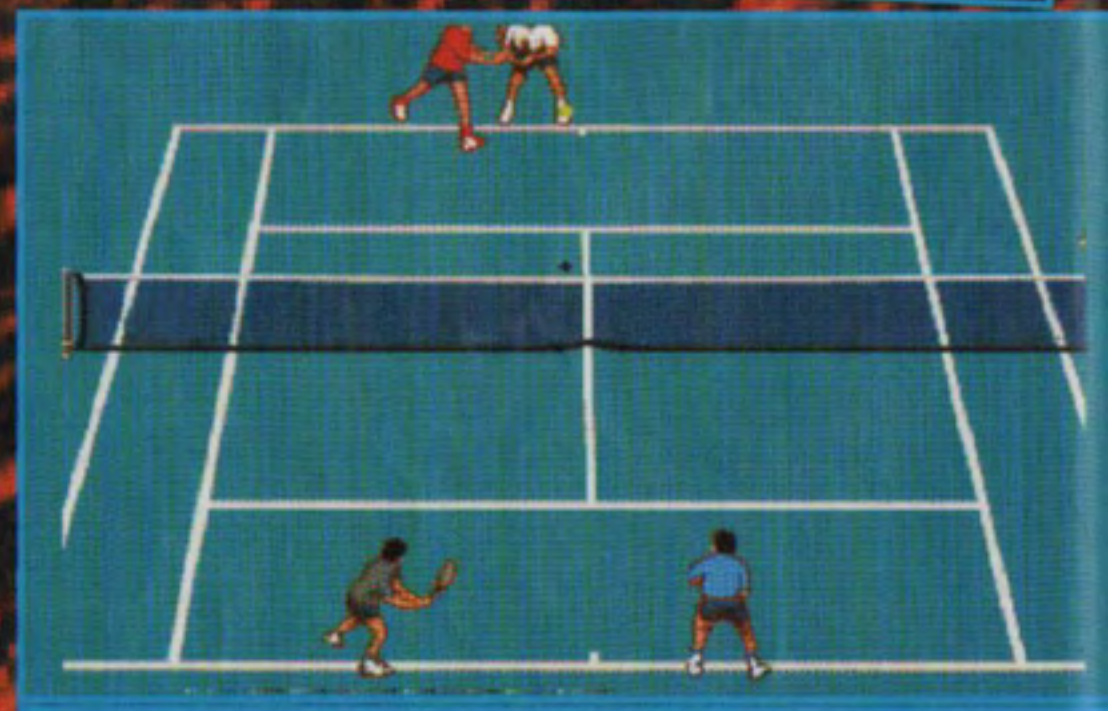
Ma... che cavalo di campo è mai questo? Ah, è solo per l'allenamento...

Diciamo la verità: i giochi di tennis veramente massicci per Megadrive latitano. Non manca qualche buon titolo (Davis Cup Tennis oppure Pete Sampras Tennis della Codemasters, vedi box), ma fino ad oggi non si è visto niente di paragonabile a ca-

polavori del calibro di **Final Match Tennis** (Pc Engine) o **Jimmy Connors Tennis** (SNES). Capita quindi a fagiolo questa nuova simulazione targata Electronic Arts, indiscutibile leader nella categoria dei giochi sportivi per Megadrive (nonostante FIFA, mi suggeriscono dalla regia...). EA Sports Tennis include ben 16 tornei internazionali, quattro diversi campi da gioco (terra battuta, erba, indoor e sintetico), la possibilità di giocare singoli o doppi, il classico replay e una caterva di colpi. Per aumentare la sensazione di realismo, i programmatori della EA hanno incluso una sorta di telecamera mobile che segue le azioni più spettacolari zoomando sul campo. Non male. Tutti i gio-

catori sono stati realizzati con la tecnica del "rotoscope", che non è un nuovo lavapavimenti e moquette della Rotowash®, bensì un motore grafico che permette di ottenere delle animazioni estremamente realistiche. Il demo che abbiamo visto ci ha positivamente impressionato per la fluidità dei movimenti degli sprites.

Prima di affrontare i campioni del mondo potrete fare un po' di pratica con Vic, un celebre allenatore di tennis che presenta un programma televisivo su una rete via cavo statunitense. E' stata inclusa l'opzione dell'Auto-Mode: i movimenti del vostro giocatore vengono controllati dal computer, mentre voi dovreste semplicemente colpire la pallina. Non solo: potrete addirittura "congelare" l'azione, spostare il vostro omino per fargli colpire la palla - sospesa in aria - nel modo migliore. Una tavanata? Ma no, è ottimo per fare pratica. Fortissimi gli effetti sonori, in particolare lo "squeak-squeak" delle scarpe da tennis. Mitica anche la possibilità di litigare con il giudice di linea (John McEnroe docet!). Anche EAST include la possibilità di giocare in quattro contemporaneamente, previo acquisto dell'EA Four Way Adaptor.



Stanco di perdere, il giocatore rosso-vestito colpisce il suo compagno nei gioielli di famiglia... Palle nuove, please...

LA CONCORRENZA



La EA non può contare su alcuna licenza, a differenza della Codemasters (vedi Pete Sampras Tennis, nella foto). Ma a chi importa se il gioco sarà giocabile e divertente?

EA Sports Tennis deve vedersela con **Pete Sampras Tennis** (MCS, 80%) della Codemasters, giudicato un "buon gioco, ma lontano dalla perfezione" dagli attenti recensori di **Mega Console**. Altre simulazioni tennistiche degne di menzione sono **Davis Cup Tennis** (Tengen), la prima a includere l'opzione di gioco a 4 e **Amazing Tennis** di David Crane, che di stupefacente - a parte il titolo - ha ben poco.



A destra il John Madden del tennis, a sinistra un Sega...



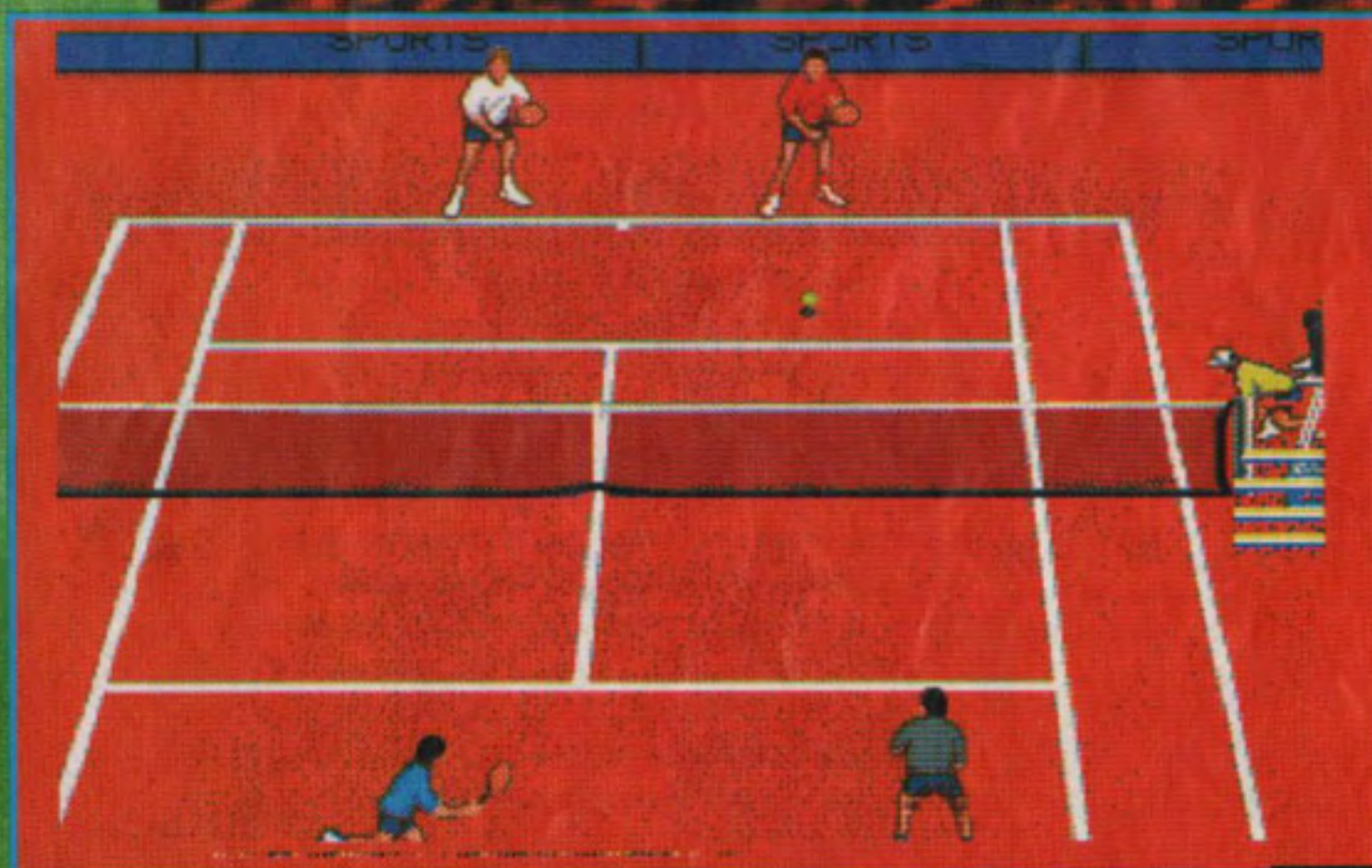
Un momento... Uno, due, tre, quattro o cinque: qualcosa non quadra...



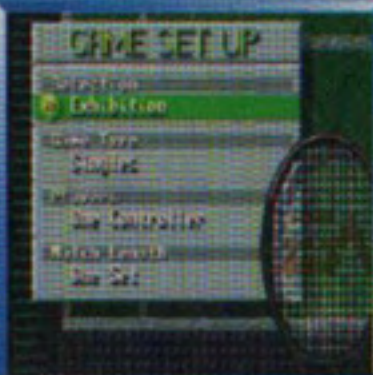
Dovete sapere che adesso per giocare a tennis si usano le racchette da ping pong...

IL ROTOSCOPE, QUESTO SCONOSCIUTO

Le animazioni di **EA Sports Tennis** sono state create con l'ausilio del rotoscope, una tecnica applicata in ambito videoludico dalla francese Delphine con **Another World** (Amiga, 1992). Il rotoscope è una forma di digitalizzazione che consiste nel riprendere determinati elementi di fronte a un fondale monocoloro, che viene successivamente eliminato elettronicamente. L'elemento - i cui contorni sono successivamente resi meno evidenti grazie alla tecnica dell'anti-aliasing - viene infine inserito nel background del videogioco, dove sguazzerà felice in modo estremamente realistico. Chiaro? Come "no"!?! Beh, giocate a **EA Sports Tennis** e capirete...



Uno dei punti di forza di EA Sports Tennis sono le animazioni molto realistiche...



CASA PRODUTTRICE
ELECTRONIC ARTS

GENERE
SPORTIVO

FORMATO
MEGADRIIVE

USCITA
OTTOBRE

NUMERO GIOCATORI
1/4





Dk, mettiamola così: dovete realizzare un videogioco basato su uno dei più forti giocatori di basket viventi. Che cosa fareste? Una simulazione very arcade alla NBA JAM? Qualcosa di più serio alla NBA Showdown? No! Un picchiaduro alla Street Fighter 2, mi sembra chiaro. Mega Console è andata a intervistare i programmatori della Electronic Arts e della Delphine che stanno lavorando al progetto più incredibile del 1994. Check it out!



SHAQ-FU



Ecco a voi la Mummia, in uno dei 7.000 bozzetti originali di Shaq-Fu

Siamo seri, fratelli: Shaq-Fu è veramente un picchiaduro, e ci crediate o meno, butta benissimo. Grazie a questa anteprima esclusiva potrete conoscere tutti i segreti del nuovissimo gioco della EA, che, secondo i coders statunitensi, dovrebbe superare qualitativamente sia il capolavoro della Capcom, sia il celebre picchiapicchia Acclaim. Follia generale? Giudicatelo voi stessi.

Ma prima, un po' di background. Chi è Shaq? Shaquille O'Neal è uno dei personaggi più popolari d'America. Stella degli Orlando Magic, Shaq è anche un rapper di successo, uno scapestrato attore (ha interpretato Blue Chips al fianco di Nick Nolte), un testimonial pub-



"Shaq-Fu non è Mortal Kombat, qui non si tratta di estirpare colonne spinali e altre aberrazioni simili"
(Don Treager, programmatore della Electronic Arts)



blicitario per la Pepsi Cola ("Me ne dai un sorso?") e per la Reebok, nonché un rampante scrittore (ha già pubblicato la sua autobiografia, ma già ne minaccia una seconda). A questo punto mancava solo il videogioco, e la EA ha pensato bene di colmare questo vuoto. Ma perché non una simulazione di basket? Lo abbiamo chiesto a Don Treager, creatore di numerosi titoli della serie NBA e PGA per la EA, attualmente al lavoro su Shaq-Fu: "A dire il vero, in un primo momento avevamo in mente di realizzare una simulazione di basket, magari un One-on-One degli anni '90, qualcosa tipo Shaq Vs Jordan, ma abbiamo poi deciso di sfruttare un'altra delle caratteristiche di Shaq, ovvero il suo amore per i film d'azione e la sua immagine di rapper. Shaq-Fu, infatti è il suo no-



me di battaglia come rapper, è una sigla urbana, insomma. Ho pensato che farne il protagonista di un picchiaduro sarebbe stata la cosa più giusta. Temevamo che il manager di Shaq avrebbe bocciato questa idea, così lo abbiamo dribblato e la abbiamo esposta direttamente a Shaquille. Shaq ne è rimasto conquistato. **Shaq-Fu** non è **Mortal Kombat**, qui non si tratta di estirpare colonne spinali e altre aberrazioni simili. Questo è un picchiaduro quasi fantasy, con fondali "alla **Batman**" e altre trovate simili."

Ok, ma di che cosa si tratta esattamente? Dunque, durante un tour in Giappone con gli Orlando Magic, Shaq viene risucchiato in un'altra dimensione mentre sta leggendo un libro sulle arti marziali (ha tutto molto senso, eh?). Nel nuovo universo, Shaq dovrà vedersela con un sanguinario tiranno che sta cercando a tutti i costi di raggiungere il nostro mondo e soggiogarlo. Avrete già capito che il vostro compito sarà quello di stroncare le velleità del tarpano, affrontando prima gli undici scagnozzi che il simpatico vi aizzerà contro. Ovviamente, nello scontro finale vi ritroverete a fronteggiare il tiranno. Tutto questo se scegliete l'opzione Story Mode. Nel Tournament Mode o nel Dual Mode po-



Veloce e potente: la Bestia è un avversario per nulla raccomandabile

cuparci un po'. Abbiamo pensato: "Geeesù, se continua così, non finiremo più 'sto gioco, Shaq continua a cambiare ogni singolo dettaglio almeno una dozzina di volte, alla fine si rischiava di snaturare completamente il gioco rispetto al progetto iniziale!"

"Il fatto è - prosegue Don - che Shaq se ne intende veramente di videogiochi. Possiede un Megadrive, un Super NES e qualche coin-op, va pazzo per le produzioni della Electronic Arts e adora **Mortal Kombat**. Insomma è un esperto e gli esperti in genere sono molto esigenti."

Per realizzare il picchiaduro "definitivo" per Megadrive, la EA ha scelto uno dei migliori team di sviluppo sulla piazza: la

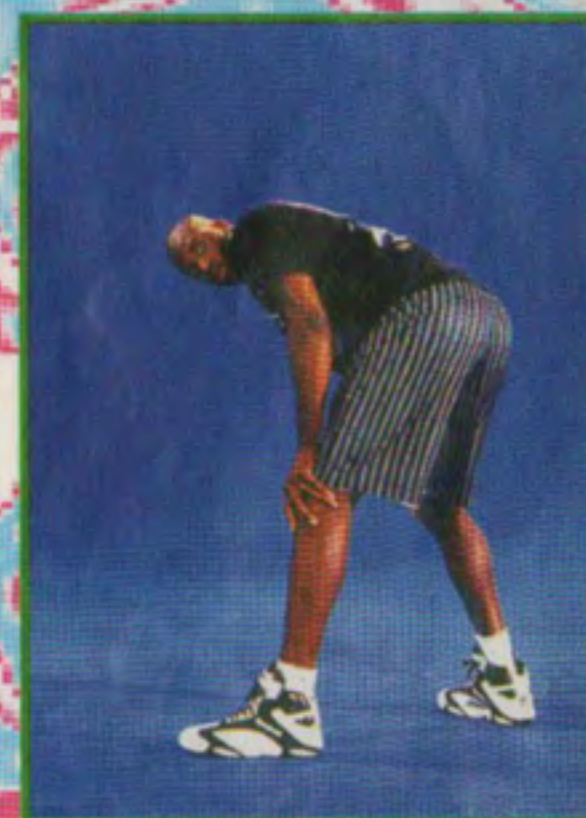
Delphine, responsabile dell'ottimo **Flashback** (U.S. Gold), indubbiamente la migliore avventura grafica attualmente disponibile. Don ci ha rivelato che si è innamorato dei prodotti Delphine dopo aver visto **Flashback** al CES di qualche anno fa. "Quel gioco aveva la grafica e le animazioni più incredibili che avessi mai visto e ho fatto il possibile per assicurarmi la collaborazione dei francesi. Così li ho chiamati, e abbiamo presto raggiunto un accordo: entrambi ci siamo proposti di realizzare un picchiaduro che d'ora in poi sarà preso a modello, non un gioco come tanti altri."

Shaq-Fu è il primo beat 'em up della

Delphine, software house fino ad oggi impegnata prevalentemente nel settore delle avventure (ricordiamo **Cruise for a Corpse**, **Operation Stealth**, **Another**



trete scegliere uno dei numerosi lottatori disponibili e fracassare a vostro piacimento una decina di ossa dei vostri avversari elettronici. Niente male, eh? A questo punto ci chiediamo se i tizi della EA abbiano coinvolto il buon Shaq nella realizzazione di **Shaq-Fu**. "Certo - ci ha risposto Don - Shaq ha partecipato attivamente alla programmazione del gioco, suggerendo miglioramenti e testando la giocabilità personalmente. Ci ha seguito passo per passo, e francamente, cominciavamo a preoc-



"Nessuno è in grado di uguagliare la nostra tecnica nel campo delle animazioni e per questo crediamo che Shaq-Fu riuscirà a imporsi sul resto della concorrenza"

(Dany Boolauk, project manager della Delphine Software)



Voodoo Girl sfodera la propria conoscenza di Magia nera per abbattere la Mummia...



World, il citato Flashback), e dovrà vedersela con concorrenti davvero temibili: **Super Street Fighter 2** e **Mortal Kombat 2**, tra gli altri, senza dimenticare **New Breed** (Accolade) che dovrete trovare sempre su questo stesso numero.

Il project manager della Delphine, Dany Boolauk ha spiegato che contro una simile concorrenza, ha preferito scegliere una via diversa. Ci ha detto: "Prendi **Street Fighter 2**: è inutile creare un altro picchiaduro simile, perché non venderebbe mai come il titolo della Capcom. Dovevamo cercare qualcosa di diverso. Tutti i giochi che abbiamo visto sinora vantano sprites di grosse dimensioni e colori brillanti, tuttavia sono piuttosto carenti sul fronte delle animazioni. Nessuno è in grado di uguagliare la nostra tecnica nel campo delle animazioni e per questo crediamo che **Shaq-Fu** riuscirà a imporsi sul resto della concorrenza."

Dany prosegue osservando che "**Shaq-Fu** è eccezionalmente giocabile, e questo è fondamentale per un videogioco. Ma sul fronte delle animazioni, nessuno è riuscito a coniugare sprites di grandi dimensioni con animazioni eccellenti: si è sempre visto o l'uno o l'altro. Noi riteniamo di aver raggiunto, per la prima volta in modo efficace, un compromesso. Gli sprites di **Mortal Kombat** sono alti 100 pixel, mentre quelli di **Street Fighter 2** 80 pixel. Ebbene, gli sprites di **Shaq-Fu** sono alti 70 pixel, e questa è un'altezza accettabile, considerato che sul fronte delle animazioni il nostro gioco è nettamente superiore ai titoli sopra citati."

Dany ha precisato che l'obiettivo della Delphine era quello di creare un picchiaduro realistico, di simulare un'azione quanto più simile alla realtà, per coinvolgere il videogiocatore. Il manager della Delphine è certo che **Shaq-Fu** sarà meglio di **SF2** e **MK**. Dimostra coraggio, non c'è dubbio: insieme, i due giochi hanno venduto quasi 14 milioni di pezzi in tutto il mondo. Ma che cos'altro può vantare **Shaq-Fu** per imporsi sulla concorrenza?

Dany ce lo spiega così: "Oltre a tonnellate di animazioni - molte di più di **Mortal Kombat** - **Shaq-Fu** inclu-

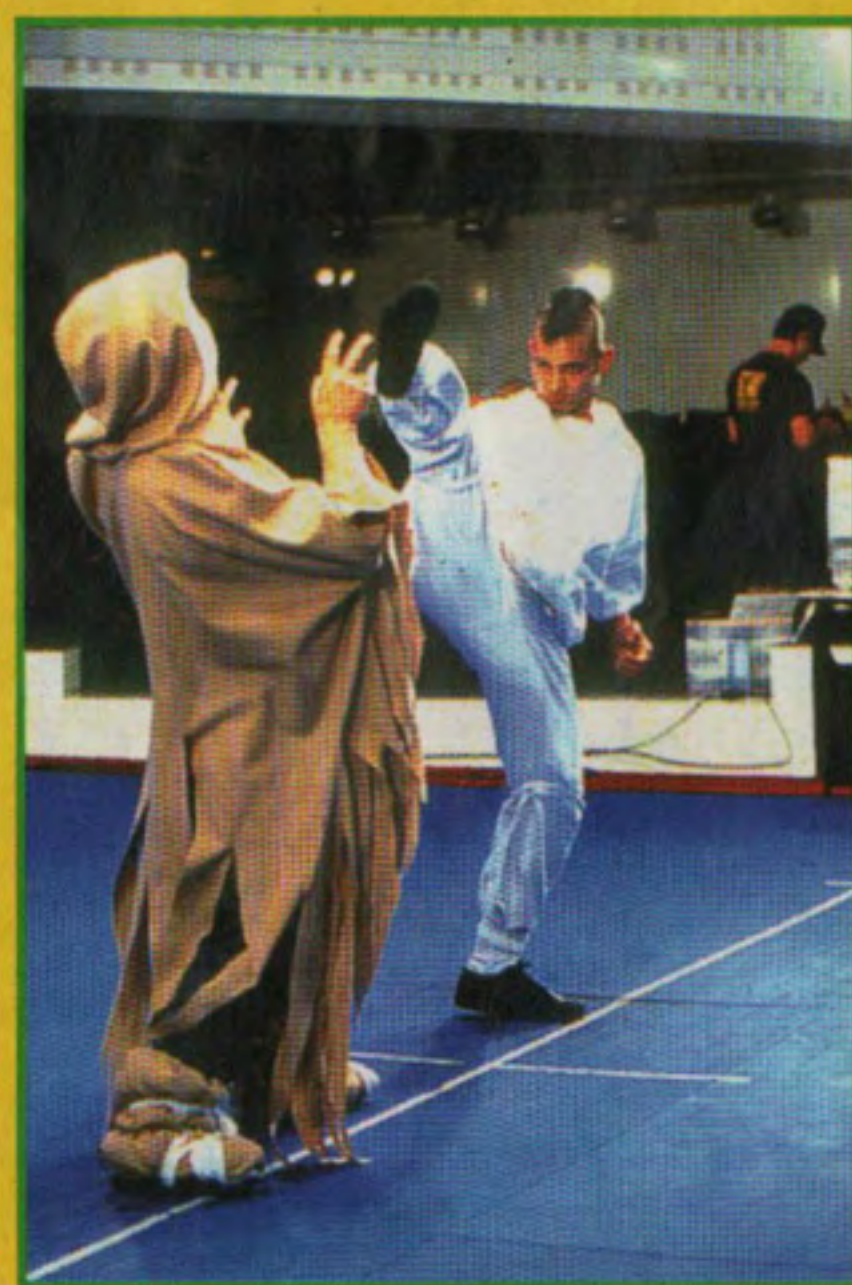


de una vera e propria caterva di mosse. Oltre a quelle convenzionali, il gioco incorpora mosse segrete, attacchi magici, armi di ogni genere, mosse ridicole e provocazioni varie per fare infuriare l'avversario (avete presente **Fatal Fury**?). Una delle innovazioni più interessanti presenti in **Shaq-Fu** è data dalla presenza di una barra di energia che segna il vostro livello di rabbia e mostra quanto vi manca a raggiungere l'ira totale. Provocando l'avversario, lo farete diventare più forte e scatenato, ma anche molto sconsiderato e approssimativo. Potrete quindi sconfiggerlo più facilmente, ma solo se siete svelti con il joypad!"

Dopo **Shaq-Fu** cosa dovremo aspettarci? Che ne dite del platform di John Madden, del puzzle game di Boris Becker e dello sparatutto di Roberto Baggio? Just wait!

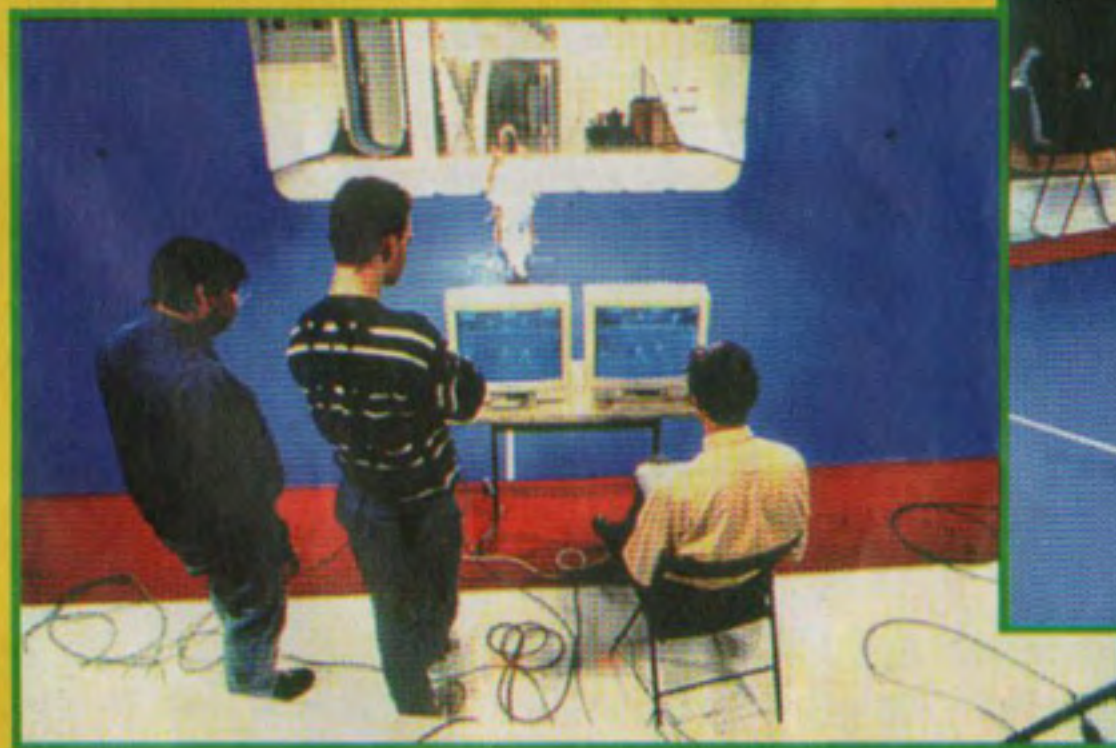
SHAQUINO

Come avete letto nell'intervista, Shaq ha partecipato attivamente alla produzione del gioco, arrivando addirittura a scrivere i dialoghi tra i diversi lottatori. Don ha così commentato: "Shaq è un grandel. Riesce sempre a stupirci con trovate demenziali. Dovreste vederlo quando dice candidamente cose del tipo "Mamma mi ha detto di spaccarti il grugno". Potete stare certi che nel gioco emergerà anche questo suo aspetto della personalità."



SHAQ-FU E LA CAPCOM NON C'E' PIU'

Capitanata dall'eclettico Paul Cusset, la Delphine ha sfruttato al massimo le tecniche del Rotoscope (vedi **EA Tennis** - Ndr) per ottenere una serie di animazioni ultra-fluide. Tutti i movimenti di attori in carne e ossa sono stati digitalizzati per ottenere realistici effetti tridimensionali, successivamente trasferiti su una costosa e sofisticata piattaforma della Silicon Graphics. I grafici hanno ricostruito quindi le animazioni utilizzando le più collaudate tecniche e basandosi su oltre 7,000 disegni (esclusi i fondali). Fino ad oggi circa 40 persone hanno preso parte al progetto. Lo stesso Shaquille è stato ripreso in un godzliardo di prospettive differenti, sotto la consulenza attenta di un campione di Kung-Fu e di alcuni esperti stuntmen.



VIUUULENZA!

Ok, quindi **Shaq Fu** non è **Mortal Kombat**, ma questo non significa che sia del tutto privo di un po' di sana violenza digitale. Senza arrivare alle decapitazioni del beat 'em up Acclaim, **Shaq-Fu** include tuttavia una bella caterva di mosse devastanti. Non solo: la EA sta pensando di includere anche l'opzione del gore nel menu principale, ma questo dipende soprattutto dallo spazio disponibile sulla cartuccia.



SHAQ-ATTAQ

Gli avversari di Shaq sono dei reietti della società, servi del tarpano di turno. Il gioco contempla la possibilità di regolare anche dei fattori come velocità dei combattimenti. Tutti i personaggi sono dotati di mosse ed attacchi differenti (60 in totale!). La Delphine ha lavorato moltissimo sull'intelligenza artificiale dei lottatori, per impedirvi di sviluppare un'unica strategia per stanare tutti i vostri avversari. Eccovi in anteprima alcuni dei lottatori più radicali:

SHAQ

Shaq può avvalersi, in combattimento, di un'enorme sega circolare così da utilizzare per decapitare gli avversari se scagliata a tutta birra, oppure come scudo, se fatta roteare. Shaq può inoltre produrre delle palle di fuoco, utilissime per stanare gli avversari più fastidiosi.

VOODOO GIRL

Come suggerisce il nome, la tipa è una profonda conoscitrice delle arti magiche. E' infatti capace di creare dal nulla un'aquila assassina che scaglia a tutta forza contro il malcapitato di turno. Non solo: la simpaticona arriva persino a infilare degli spilli in una bambolina che vi rappresenta, infliggendovi indirettamente danni alla vostra salute... Ostica (e agnostica) come poche...

MOMIE

E' una mummia, nel senso letterale del termine. Momie può utilizzare le bende che coprono il suo corpo per stritolare gli avversari (avete presente uno dei nemici di **Daltarn 3?**). Uno degli avversari più duri tra tutti quelli che incontrerete.



SHAQ-FU

CASA PRODUTTRICE

EA

INIZIATO

GENNAIO '93

USCITA

NOVEMBRE '94

FORMATO

MEGADRIVE

SVILUPPATORE

DELPHINE



ALLARME ROSSO!!!

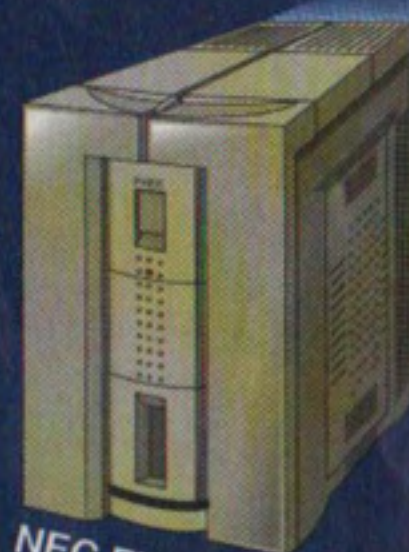
"CINQUE OGGETTI! IDENTIFICATI IN ROTTA VERSO LA TERRA!!"



SONY PLAY ST.



SEGA SATURN



NEC FX



NEO GEO CD



BANDAI BA-X



GIOCHI SU DISCO E CD-ROM
PER PC COMPATIBILI

MODELLINI DEI PIU' FAMOSI
ROBOT GIAPPONESI

NOLEGGIO
VIDEOGIOCHI

TUTTO IL MEGLIO PER:

SUPER NINTENDO

SUPER FAMICOM

GAME BOY

SEGA MEGA DRIVE

SEGA MEGA CD

MEGA JET

CDX

SEGA GAME GEAR

PANASONIC 3DO

NEC PC-ENGINE

LASER ACTIVE

ATARI LYNX

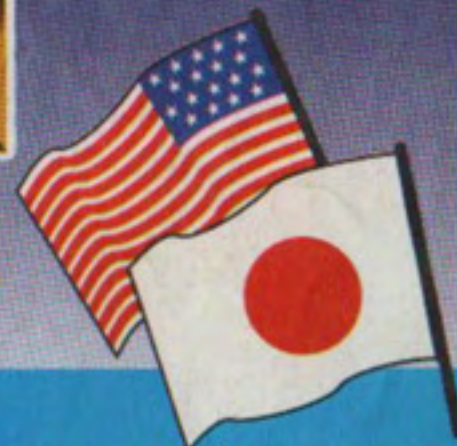
ATARI JAGUAR

SNK NEO-GEO

LASCIAMOCI INVADERE DAL NUOVO DIVERTIMENTO

CONSOLE GENERATION

IL FUTURO DA NOI E' PRESENTE!



CONSOLE GENERATION S.a.s.

IMPORTAZIONE E VENDITA CONSOLES E VIDEOGIOCHI ORIGINALI GIAPPONESI E AMERICANI
20148 MILANO • VIA CAPECELATRO, 7 - TEL. 02/40.73.390 • 487.095.94 • FAX 02/487.095.85

SI RINGRAZIA

HYPER GAMES
PER LA
CARTUCCIA



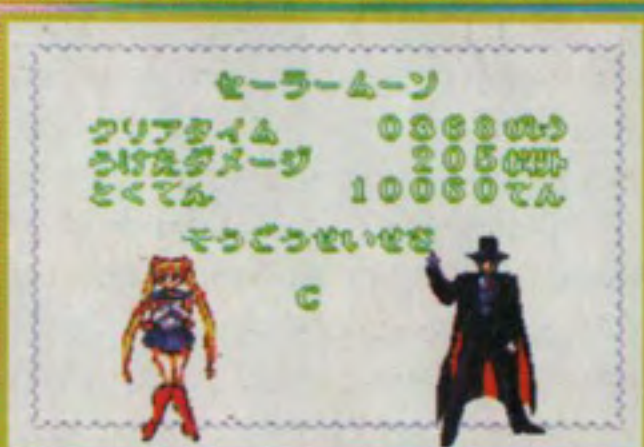
Mi spiegate un po' perché, da qualche tempo a questa parte, il Mega Drive rimane sempre indietro di una versione e, oltretutto, arriva sempre in ritardo? Mi spiego meglio: un paio di anni or sono se ne uscì per Super Nintendo un giochino non esaltantissimo, ma discretamente giocabile chiamato **Dragonball**. Qualche mese fa (sei, fatti i dovuti calcoli) esce il seguito, decisamente più curato e rivelatosi uno dei titoli più venduti dell'ultimo anno. Qualche mesetto dopo l'ultima versione per Super Nes ecco anche quella per Mega Drive. Era ora! Ma... Che cav... Questa è la prima versione! Mah... Stessa cosa per **Sailor Moon**: un paio d'annetti fa è uscita la prima versione (squalida) per Super Nintendo e, sempre nel mesi fa, viene editato il seguito sempre per la stessa macchina, non altrettanto squalida ma neanche troppo esaltante. Ecco ora la volta del Mega Drive. Ma porc... Anche questa è la prima versione! I casi sono due: o la Sega ha firmato un contratto per convertire unicamente le versioni peggiori e qui ci stanno pigliando tutti per i fondelli...



A giudicare dall'alto, il nemico finale del primo livello deve aver mangiato una tonnellata di peperoni ripieni di acciughe...



Magie e armi speciali variano a seconda del personaggio scelto, ma sono comunque efficacissime...



I'M POPEYE THE SAILOR MOON..

Non era proprio così, ma poco importa. Il presente gioco si dimostra un clone spuntato di altre centinaia di picchiaduro a scorrimento esistenti sulla faccia del pianeta. In pratica è la trasposizione videoludica della omonima serie televisiva nipponica, forse l'unica a salvarsi dati anche i precedenti per Super Nintendo. Al comando di una pulzella, scelta da un gruppetto di cinque bellezze al bagno (dato

l'abbigliamento abbastanza succinto), vi troverete ad aggrovigliarvi in combattimenti contro creature amene e nerborute, donne deformi, beati volanti vestiti "alla **Speed Vagon**" (chi ha orecchie per intendere intenda) e via dicendo. Il tutto sul classico scorrimento orizzontale verso destra, inframmezzato da sezioni a scorrimento verticale come quella sull'ascensore nel secondo livello. Naturalmente ognuna delle femmine sopracitate possiede diverse caratteristiche di combattimento e diversi superpoteri che le permettono di generare armi speciali per colpire a distanza o smartare i nemici presenti sullo schermo. La bionda, ad esempio, possiede poteri psichici che le permettono, concentrandosi per qualche istante, di creare palle di energia da gettare addosso agli avversari oppure di creare un'aura attorno a se, utile sia per l'offesa che per la difesa. La rossa possiede il potere del fuoco col quale può incendiare a distanza gli avversari, la brunetta possiede il controllo dell'energia elettrica con la quale fulmina (eheheh, questo è fine umorismo...) i nemici a distanza, la blu (?) usa l'acqua per creare bolle dall'effetto gavettone, ma migliorate dal punto di vista del danno fisico e via dicendo.

Allora, tu prendi la bionda e io... er... quella con i capelli blu...

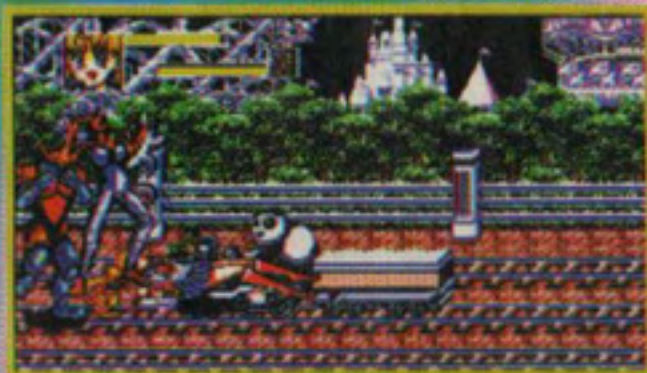


MOON

COMMENTO



Pensare che appena viste le prime immagini di **Sailor Moon** avevo pensato a qualcosa di più che discreto: gli sprite infatti erano enormi, decisamente più grossi rispetto alla versione Super Nintendo, dotati delle stesse animazioni (discrete) e degli stessi colori. Purtroppo man mano che si prosegue nel gioco l'interesse scema vertiginosamente e il terzo livello pare già di un'agonia mostruosa. Essendo direttamente ispirata alla prima versione per Super Nintendo, il presente **Sailor Moon** perde tutte quelle piccole cose che, se non altro, lo avrebbero reso un gioco discreto, accettabile almeno dai fan della serie. Non si può giocare in due contemporaneamente (e questa è una grave lacuna), non è presente la mitica Sailor Baby (e questa è una grave lacuna), mancano gli stage di combattimento "alla **Street Fighter**" in cui far combattere tra loro le pulzelle (e questa è una grave lacuna). Il resto è nello standard, a parte gli effetti sonori, che presentano un'infinità di divertenti frasi digitalizzate in maniera piuttosto buona, ma accoppiate ad una colonna sonora ridicola. Come già dissi tempo addietro per ciò che concerneva la versione Super Nintendo, mi spiace che una serie del genere debba sciogliersi in una versione ludica così amena, ma il presente **Sailor Moon** non può essere considerato neppure discreto quale picchiaduro in sé stesso; figuratevi a paragonarlo con gli altri tre insigni picchiaduro presenti su questo stesso numero (**FF2**, **SF2** e **MK2**, per inciso).



Mai fidarsi dei manichini! Questi si ciontonano a velocità warp fuori dalla vetrina e vi fanno molto male...

COMMENTO



La presente conversione di **Sailor Moon** passa abbastanza inosservata, non tanto per la qualità tecnica discutibile, quanto per il fatto che non apporta proprio niente di nuovo al solito tema spacca-pesta-e-scappa. Anzi, se devo essere sincero, peggiora persino qualcosina, nel senso che non è neppure possibile giocare il doppio simultaneamente, cosa che oramai annovera qualsiasi picchiaduro, anche brutto, sulla faccia della Terra. Sì, lo so che neppure la prima versione per Super Nintendo ne era provvista e questa, giustamente, ne è conversione fedele (persino migliore sotto certi punti di vista), ma vi pare logico uscire ora con un titolo del genere? Per lo meno potevano clonare la seconda versione che, anche se non eccelsa, avrebbe offerto un minimo di competitività. Così com'è, invece, **Sailor Moon** si dimostra un gioco che vaga irrimediabilmente nel limbo della media dei giochi di questo tipo, volendo essere proprio gentili...



Il livello nell'ascensore è ormai un must nei titoli di questo genere...



CASA PRODUTTRICE

BANDAI

GENERE

PICCHIADURO

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI

1

GRAFICA

74

▲ Sprite di notevoli dimensioni, ben disegnati e colorati...
▼ ...ma animati non troppo bene e accoppiati a fondali un po' anonimi

SONORO

75

▲ Gli effetti sonori comprendono un fottio di voci e frasi digitalizzate di grande qualità
▼ Colonne sonore assolutamente insulse

GIOCABILITÀ

69

▼ La solita storia: ciò che vi aspettereste da un classico picchiaduro a scorrimento e neppure col modulo a due giocatori

LONGEVITÀ

65

▲ Tre diversi livelli di difficoltà, col modulo Muzukashii che risulta abbastanza impegnativo
▼ Non avrete neppure voglia di arrivare alla fine, anche

GLOBALE

69

Identico alla versione Super Nintendo ma di questi tempi, e soprattutto in questo numero di **MC**, ci vuole ben altro per creare un picchiaduro competitivo

**SI RINGRAZIA
CONSOLE
GENERATION
PER LA
CARTUCCIA**

E fu il tempo delle tenebre... Gli esseri che regnavano su questa terra, un tempo laboriosi umani, altro non sono ora che mostri ripugnanti. Nessuno sa da dove vennero, ne quando apparirono. Successe però un giorno che apparve una luce e i mutanti non poterono resistere (neppure coi Ray-Ban...), anche se alcuni di loro riuscirono a sfuggire allo sterminio. La razza umana tornò a popolare questa landa meravigliosa, mentre i rimasugli dei mutanti che prima la dominavano si trovarono ora relegati nelle viscere della terra (che schifo... NdR) da cui organizzarono la loro riscossa per riappropriarsi del maltolto. Si moltiplicarono col tempo ed estesero la loro influenza sui territori di superficie sino a giungere all'inevitabile scontro con la razza umana...



Pollopollo dottadotta...



Snoop Doggy Dogg nel posto...



Perdonatemi padre, perché ho molto peccato: ho nascosto la merendina alla Biomassa...





STRADA FACENDO VEDRAI CHE NON SEI PIU' DA SOLO...

Il fatto che state dei poliglotti possiamo anche immaginarlo (altrimenti come foreste con un gioco del genere totalmente in giapponese?), ma che possiate parlare come gli animali un po' meno. In realtà è indispensabile che facciate ciò, al fine di reclutare un esercito di quadrupedi (nonché bipedi) pronti a toglierli dalle situazioni meno favorevoli. In ogni territorio potrete infatti incontrare un simpatico animaletto con cui intraprendere dialoghi più o meno interessanti atti a smuovere il fetente flemmatico ed arruolarlo nello schermo dei comandi selezionandolo col tasto Start. Nei riquadretti dell'inventario ritroverete quindi il simpatico visino dell'animale in questione. Selezionatelo con il tasto A e, mentre state giocando, usate il tasto C per attivarlo. Potrete portare al vostro seguito animali comuni quali cani, leoni e linci (alla faccia dei comuni...), ma anche pinguini, bruchi, galline et similia. Naturalmente i vostri fidi compagni non sono gli unici ad essere un pochino strampalati. Se date infatti un'occhiata all'aspetto degli avversari potrete pensare che più che dai mondi sotterranei sembrano spuntare dal lomberario di fianco a casa. I loro nomi poi sono qualcosa di veramente vario:

Dino: cosa può essere se non un beatissimo e gaffo dinosauro tarchiato? Approdate a Daria e fatevi due risate.

Dorudoru: sarà per caso una sorta di gallina o uno struzzo un po' compresso... Ad ogni modo farete il suo incontro nel territorio di Daria.

Starfish: una bellissima stellina dorata con la boccuccia piccola piccola e i dentini da latte (Char è impazzito... NdSimon). Ad Anemone ne sanno qualcosa.

Salamander: nello stage della Diga Rovente farete l'incontro di questo suggestivo mostriacattolo che in pratica è una sorta di dragone volante a base di fuoco. Pisch...

Angoo: avete presente quei pescioloni con l'antennino sulla crapa e, in punta a questo, una bella lucetta colorata? Bene, eccovi Angoo.

Furuu: pensavate che fossero ridicoli i precedenti vero? Questi Tizio ha un faccione enorme da lupo, sta in piedi su due zampe e indossa un mantellino che sembra quello del conte Dracula. Potrete incontrarlo a Daria, ma se siete sani di mente cercate di guardarvene bene...

Takos: in Anemone potrete incontrare questa simpaticissima piovra che assomiglia da vicino a quella degli Addams.

Dragon: questo è veramente il più impressionante di tutti, sia per ciò che concerne l'impatto grafico, sia per le mazzulate con cui colpisce. È un dragone enorme, armato di scudo e megaspada con cui affetta tutto ciò che lo circonda. Partendo dal presupposto che questo essere non possiede braccia mi spiegate come cavolo fa a reggere e gestire le due precedenti armi? Mah, misteri della psiche nipponica...



DEVI FARNE DI STRADA BIMBO SE VUOI SCOPRIRE COM'E' FATTO IL MONDO

Il nostro piccolo amico quattordicenne si trova a doversi districare in dieci diversi territori che caratterizzano la mappa globale di gioco. Neanche a dirlo, il giovanotto oitante è in grado di compiere un'infinità di azioni. Da buon ragazzino ben educato riesce persino a falciare l'erba che cresce dove non deve prendendola a spadate e guadagnandone persino qualche soldino (oltre a poter proseguire con più facilità). Può guardare torrenti (che limitano però i suoi movimenti...), smuovere massi di dimensioni contenute e oggetti vari che gli sbarrano il percorso o che possono facilitargli la vita se disposti in un determinato ordine (quasi sempre sono caratterizzati dalla classica forma cubica). Con lo stesso tasto (A) può sciabolare la gente che gli sta attorno oppure comunicare con essa: nel secondo caso dovreste essergli praticamente appiccicati come una sanguisuga, nel primo potete anche stargli un pochino più distante. Sempre con lo stesso tasto potete prendere alcuni oggetti (sempre di dimensioni piuttosto contenute). Girando a destra e a sinistra come dei grilli salterini potrete raccogliere anche un discreto numero di gadget fra cui quelli sottoesposti.



Mela: Le troverete qua e là uccidendo mostri e persino man mano che disboscate aree incolte. Pigliatene un certo quantitativo e incrementerete il vostro livello energetico.



Mela rossa: Incrementa il punteggio della vostra vitalità di un cuorino.

Forziere:

Ta-dah... Può contenere una qualsiasi degli altri gadget.



Medaglia di bronzo, medaglia d'argento, medaglia d'oro: Tutte e tre vanno raccolte nel territorio di Rellesia.



Sacco di moneta: Cosa può essere se non un contenitore di moneta? Ben trenta, oltretutto.



Spada: Indispensabile soprattutto nello scontro finale. Vi fornisce di un nuovo attacco di spada decisamente più potente e più massiccio per ciò che concerne il quantitativo di danno fisico arrecato.



Corno: Dovrete raccogliere il corno del mostro nel territorio di Daria.



COMMENTO



Chi s'accontenta gode. Così recita un famoso detto popolare e così speriamo la pensino anche i possessori di Megadrive amanti dei giochi di ruolo. Non voglio dire che

Ragnacenty sia un gioco mediocre, ma sicuramente non è quel titolone fantasmagorico che tutti si aspettavano. Graficamente risulta di buon livello, soprattutto nel caso degli sprite. Alcuni fondali, invece, potrebbero dare non poca impressione di monotonia, sia per il loro aspetto generale, sia per l'uso dei colori che, pur essendo discreto, non dà mai quell'impressione di ricchezza grafica e sfavillio di cui invece faceva sfoggio, per esempio, **Secret of Mana** per Super Nes. Il fatto che continui a citare titoli del genere non è dato da gusti personali, quanto dal fatto che proprio la Sega affermò che il suo **Ragnacenty** avrebbe costituito qualcosa in grado di far dimenticare titoli quale **Zelda** o lo stesso **Mana**. Megalomani? Mah, con un po' più di impegno avremmo sicuramente ottenuto qualcosa di molto simile. Così com'è, **Ragnacenty** è sicuramente riportabile quale titolo di paragone, ma non è certo in grado di far apparire muffa i giochi di ruolo più decantati del momento. E' pur vero che il Megadrive non gode assolutamente di RPG degni di particolare nota indi per cui mi sembra veritiero asserire che **Ragnacenty** può essere considerato eccellente nell'ambito Sega. Buona giocabilità, buona anche la longevità, discreto fattore musicale, svolgimento dell'azione intrigante e convincente. Ci sono tutti i requisiti per definirlo un buon gioco di ruolo sia per i puristi del genere sia per i meno esperti che, probabilmente, hanno solo molta voglia di divertirsi.



Come potete vedere il mondo di **Ragnacenty** rispetta fedelmente la realtà...



Ehi, ma dov'è finito il nostro eroe? Incredibile, è finito dentro il cesso!



Maledetto coniglio, dieeeeeeeeeee... Didascalia sponsorizzata dalla Lega per la Protezione degli Animali



Il mio igloo era nettamente più piccolo, come fa lo stesso...



Il sovrano di Turku vi ha concesso un'udienza: non sprecatela...



Quell'infame di Paolo Cardillo domani parte per le vacanze e io sono qui come un beato a scrivere le dida per 'sta foto insulsa...



Scusate, ma i giapponesi come cavolo li dispongono i letti in casa propria?

COMMENTO



A forza di recensire prodotti del genere sto iniziando a specializzarmi in giochi di ruolo e la grande esperienza accumulata nell'ultimo periodo penso sia in grado di farmi discernere meglio pregi e pecche che i suddetti titoli celano nei loro meandri. Partiamo innanzitutto dal primo grande ostacolo che si frappone fra il giocatore e la stragrande maggioranza dei giochi di questo tipo: il linguaggio usato, il giapponese, naturalmente, e neppure questo gioco sfata il mito. Il fatto è che esistono giochi di ruolo nei quali la comprensione dei testi si dimostra assolutamente fondamentale per riuscire a gestirne le varie fasi, altri in cui invece la sua rilevanza è decisamente minore ai fini di completare l'avventura. Fortunatamente il presente prodotto appartiene alla seconda categoria e non alla prima, che sconsiglierei a tutti coloro che desiderano mantenere una certa sanità mentale (Char l'ha persa da tempo, ma non solo giocando a giochi come quelli...).

Ragnacenty offre una buona dose d'azione, caratterizzata dalla classicissima visuale che caratterizza ogni RPG che si rispetti, sulla falsariga di **Zelda** et similia. La grafica è buona ovunque, con sprite vari e ben disegnati. Lo svolgimento dell'azione è discretamente intenso anche se qualche volta dialoghi lunghissimi (e altrettanto incomprensibili) smorzano non poco il ritmo di gioco. Il sonoro è di buon livello, con colonne perfettamente in tema. La longevità rimane subordinata in parte alla vostra comprensione degli eventi che, non potendo avvenire direttamente attraverso i testi, dovrà basarsi sull'intuito o su vari tentativi, risultando meno immediata per quel che concerne il fattore giocabilità, ma sicuramente più longeva (eeeeeeeh??? NdSimon). Non è il modo migliore di rendere longevo un gioco ma che volete, per prodotti come questo uno sforzo alle nostre meningi possiamo pure farlo fare.



CASA PRODUTTRICE

SEGA

GENERE

RPG

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI

1

GRAFICA

89

▲ Simpatici, ben definiti e ben animati tutti gli sprite presenti nel gioco

▼ Fondali che variano dall'esaltante livello grafico al piuttosto scarno

SONORO

87

▲ Motivi musicali numerosi e generalmente curati piuttosto bene

▼ Effetti sonori praticamente inesistenti

GIOCABILITÀ

86

▲ Il solito mix fra azione e astuzia lo rende appetibilissimo e piacevolmente giocabile

▼ Aaagh! Ideogrammi in vista!

LONGEVITÀ

89

▲ Una decina di diverse locazioni da esplorare, un bel po' di dialoghi, un livello di difficoltà generalmente buono con la complicazione del linguaggio...

GLOBALE

89

Non è **Zelda** e neppure **Secret of Mana**, ma il Megadrive è comunque riuscito a produrre qualcosa di interessante e divertente

SI RINGRAZIA

CONSOLE
GENERATION
PER LA
CARTUCCIA

Decine e decine di picchiaduro sempre contraddistinti dal solito aspetto che, pur essendo curato all'inverosimile, non riesce mai ad evadere dai soliti canoni del picchiaduro; soliti stage a singoli incontri: un fottio di personaggi, una marea di mosse speciali e mosse segrete ed il solito look accattivante, con gli sprite enormi e coloratissimi. Fra tutti i picchiaduro della new generation **Mortal Kombat** tuttavia è quello che riesce ad evadere un attimino da questi rigidi canoni, se non altro in fatto di grafica, che presenta sprite digitalizzati utilizzando direttamente attori in carne ed ossa e vantando un realismo davvero stupefacente. Basterebbe solo questo a farne un buon picchiaduro? No, infatti in questa seconda versione c'è molto di più...



Baraka si prepara un Wantong per merenda



Buono che fra un po' arriva la mamma...

COME TI BABALIZZO L'ALIENO...

Ovvero Pit Fatalities, Babalities e Friendships. In questa seconda versione di **Mortal Kombat**, infatti, oltre alle classiche mosse speciali e alle Fatality vengono ad aggiungersi altri tre tipi di mosse finali che andiamo ora ad analizzare...

Pit Fatality: è una Fatality speciale posseduta da ogni personaggio, ma utilizzabile unicamente quando il combattimento avviene in uno degli stage recanti un ponte, ovvero **Kombat Tomb** e **The Pit 2**. In pratica sono Fatality con cui è possibile scaraventare l'avversario giù dal ponte per vederlo finire nei meandri delle tenebre con una suggestiva sequenza tridimensionale.

Babality: queste sono davvero da sballo. La Babality è infatti una sorta di colpo decisamente meno cruento di tutte le rimanenti Fatality, con cui è possibile ridurre l'avversario alle dimensioni di un bebè. Provate ad immaginare Baraka da infante con il pannolone...

Friendship: se siete particolarmente gentili d'animo e non volete vedere l'avversario ridotto a un mucchietto di ossa approfittando della sua temporanea vulnerabilità, questa è la mossa che fa per voi. In pratica farete una mossa carina verso l'avversario: Johnny Cage, ad esempio, regala una foto con dedica all'avversario, Reptile una sua bambolina in miniatura, Liu Kang si mette a ballare con tanto di sfera stroboscopica, e via dicendo. Spiritose e belle da vedere, tanto quanto gli schizzi di sangue, almeno.

MORTAL KOMBAT II



L'Enel ringrazia...



Mosse Speciali

Sai Throw: premete il pulsante dei pugni potenti per circa tre secondi dopodiché rilasciatelo.

Floor Roll: dietro, dietro, giù e pulsante dei calci potenti.

Teleport Kick: avanti, avanti e pulsante dei calci deboli.



MILEENA

Mosse Finali

Slash'em Up: avanti, indietro, avanti e pulsante dei pugni deboli rimanendo a brevissima distanza dall'avversario.

* **Devour:** premete il pulsante dei calci potenti per tre secondi dopodiché rilasciatelo. Anche in questo caso cercate di rimanere molto vicini all'avversario.

Pit Fatality: avanti, basso, avanti e pulsante dei calci deboli.

Babality: basso, basso, basso e pulsante dei calci potenti.

* **Friendship:** premete il pulsante della parata e, tenendolo premuto, eseguite basso, basso, basso, alto; dopodiché rilasciatelo e premete il pulsante dei calci potenti.

JAX

Mosse Speciali

Energy Wave: avanti, indietro, basso e pulsante dei calci potenti.

Ground Slam: premete il pulsante dei calci bassi per circa tre secondi dopodiché rilasciatelo.

Gotcha Grab: avanti, avanti e pulsante dei calci deboli. Se premete ripetutamente il pulsante dei calci deboli potrete colpirlo ulteriormente.

Body Slams: lanciate l'avversario e premete ripetutamente il pulsante dei pugni potenti.

Mid Air Backbreaker: saltate e, incrociando l'avversario in volo, premete la parata.

Stun Punch: avanti, avanti e pulsante dei pugni potenti, seguito da un uppercut.



Mosse Finali

* **Head Shatter:** tenendo premuto il pulsante dei pugni deboli eseguite avanti, avanti, avanti, avanti, con l'avversario nelle immediate vicinanze.

* **Limb Removal:** parata, parata, parata, parata, pulsante dei calci deboli.

* **Pit Fatality:** tenendo premuto il pulsante della parata eseguite alto, alto, basso e pulsante dei calci deboli.

Babality: tenendo premuto il pulsante della parata eseguite basso, alto, basso, alto, dopodiché rilasciate il pulsante della parata e premete il pulsante dei calci deboli.

* **Friendship:** tenendo premuto il pulsante della parata eseguite basso, basso, alto, alto e pulsante dei calci deboli.

SUB-ZERO

Mosse Speciali

Ice Ball: basso, diagonale bassa nella direzione in cui siete rivolti, avanti e pulsante dei pugni deboli.

Ground Freeze: basso, diagonale bassa nella direzione opposta, indietro e pulsante dei calci deboli.

Slide: indietro, pulsante dei pugni deboli, parata, pulsante dei calci deboli.



Mosse Finali

* **Freeze and Shatter:** avanti, avanti, basso, pulsante dei calci potenti cercando di rimanere fuori del raggio della spazzata, poi avanti, basso, avanti, avanti e pulsante dei pugni potenti rimanendo vicino all'avversario.

Snowball: tenendo premuto il pulsante dei pugni deboli premete indietro, indietro, basso, avanti alla distanza adatta a spiccare un salto.

* **Pit Fatality:** basso, avanti, avanti e parata.

* **Babality:** basso, indietro, indietro e pulsante dei calci potenti.

* **Friendship:** indietro, indietro, basso e pulsante dei calci potenti.



KOMBAT

02 WINS
REPTILE

84

00 WINS
SHANG TSUNG

BUY A REPTILE DOLL !



In tutti noi in fondo c'è sempre un bambino...

Pit Fatality!



SHANG TSUNG

Metamorfosi:

Liu Kang: indietro, avanti, avanti e pulsante della parata.

Kung Lao: indietro, basso, indietro e pulsante dei calci potenti.

Johnny Cage: indietro, indietro, basso e pulsante dei pugni deboli.

Reptile: tenendo premuto il pulsante della parata eseguite alto, basso e pulsante dei pugni potenti.

Sub-Zero: avanti, basso, avanti e pulsante dei pugni potenti.

Kitana: premere ripetutamente e velocemente il pulsante della parata.

Jax: basso, avanti, indietro e pulsante dei calci potenti.

Mileena: tenete premuto il pulsante dei pugni potenti e rilasciatelo.

Baraka: basso, basso e pulsante dei calci deboli.

Scorpion: tenendo premuto il pulsante della parata eseguite alto, alto.

Raiden: basso, indietro, avanti e pulsante dei calci deboli.

Mosse Speciali

First Fireball:



indietro, indietro e pulsante dei pugni potenti.

Second Fireball: indietro, indietro, avanti e pulsante dei pugni potenti.

Third Fireball: indietro, indietro, avanti, avanti e pulsante dei pugni potenti.

Mosse Finali KINTARO: B da 2 round

Body Take Over: tenete premuto il pulsante dei calci potenti per circa tre secondi e poi rilasciatelo rimanendo nel raggio della spazzata.

Soul Drain: tenendo premuto il pulsante della parata eseguite alto, basso, alto e pulsante dei calci deboli mantenendovi a brevissima distanza dall'avversario.

Pit Fatality: tenendo premuto il pulsante della parata premete in rapida successione il pulsante dei calci deboli. *PARATA ↓ ↓ ↑ ↓*

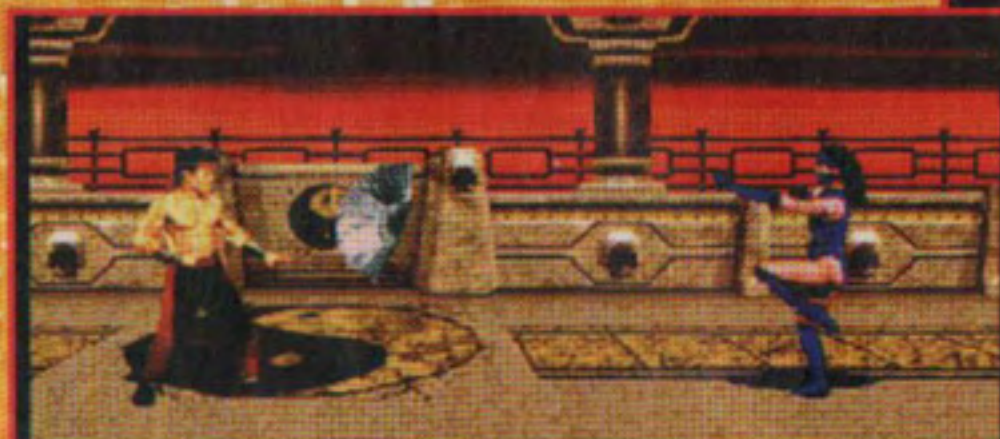
Babality: indietro, avanti, basso e pulsante dei calci potenti.

Friendship: tenendo premuto il pulsante della parata eseguite indietro, indietro, basso, indietro e pulsante dei calci potenti.

Fatality della metamorfosi in Johnny Cage: tenete premuto il pulsante dei calci deboli dall'inizio del round (hahahahahaha..NdChar) sino all'apparire della scritta "Finish Him". Avvicinate l'avversario e rilasciatelo. Niente male...



La tigre è ancora viva!



Una ventata di umorismo colpisce in faccia il povero Liu Kang...



Unghie troppo lunghe? Basta lanciai e!

KITANA

Mosse Speciali

Fan Throw: avanti, avanti e pulsanti dei pugni potenti e dei pugni deboli.

Fan Lift: indietro, indietro, indietro e pulsante dei pugni potenti.

Fan Swipe: indietro e pulsante dei pugni potenti rimanendo nelle vicinanze dell'avversario.

Force Punch: avanti, basso, indietro e pulsante dei pugni potenti.

Mosse Finali

Kiss of Death: tenete premuto il calcio debole dopodiché avanti,

avanti, basso, avanti, rilasciate il pulsante dei pugni deboli rimanendo molto vicini all'avversario.



Fan Decapitation: parata, parata, parata, pulsante dei calci potenti con l'avversario a breve distanza.

Pit Fatality: avanti, basso, avanti e pulsante dei calci potenti.

Babality: basso, basso, basso e pulsante dei calci deboli.

Friendship: tenendo premuto il pulsante della parata eseguite basso, basso, basso, alto e pulsante dei calci deboli.

LIU KANG

Mosse speciali

High Fireball: avanti, avanti e pulsante dei pugni potenti.

Low Fireball: avanti, avanti e pulsante dei pugni deboli.

Mid Air Fireball: avanti, avanti, saltate e premete il pugno potente.

Flying Kick: avanti, avanti e pulsante dei calci potenti.

Bicycle Kick: tenete premuto il pulsante dei calci deboli per qualche istante e rilasciatelo.

Double Forearm: pulsante dei pugni potenti rimanendo a breve distanza dall'avversario.

Mosse Finali

Dragon Morph: basso, avanti, indietro, indietro e pulsante dei calci potenti rimanendo nelle immediate vicinanze dell'avversario.

Cartwheel Uppercut: fate compiere alla levetta direzionale del pad un giro di trecentosessanta gradi tenendo premuto il pulsante della parata.

Pit Fatality: indietro, avanti, avanti e pulsante dei calci deboli.

Babality: basso, basso, avanti, indietro e pulsante dei calci deboli.

Friendship: avanti, indietro, indietro, indietro e pulsante dei calci deboli.



Ve l'immaginate Nancy Kerrigan (con spranga in mano) contro Sub-Zero?



Piacere, Kung Lao. Bwaahahahaha!



REPTILE

Mosse Speciali

Slide: indietro, pulsante dei pugni deboli, pulsante della parata e pulsante dei calci deboli.

Acid Spit: avanti, avanti e pulsante dei pugni potenti.

Force Globe: indietro, indietro e pulsanti dei pugni potenti e dei pugni deboli.

Invisibility: tenendo premuto il pulsante della parata eseguite alto, alto, basso e pulsante dei pugni potenti.

Mosse Finali

Head Food: indietro, indietro, basso e pulsante dei pugni deboli rimanendo nella distanza atta a colpire l'avversario con un calcio.

Invisible Decapitation: tenete premuto il pulsante della parata ed eseguite alto, alto, basso e pulsante dei pugni potenti, poi avanti, avanti, basso e pulsante dei calci potenti rimanendo a breve distanza dall'avversario.

Pit Fatality: basso, avanti, avanti e pulsante della parata.

Babality: basso, indietro, indietro e pulsante dei calci deboli.

Friendship: indietro, indietro, basso e pulsante dei calci deboli.



Come ho fatto a trasformarmi in Kitana? Ma se mio fratello si fa chiamare T-1000!



Che palle! La solita fireball!



Scusa, ti potresti spostare? Mi fai un po' ombra...

KUNG LAO

Mosse speciali

Hat Throw: indietro, avanti e pulsante dei pugni deboli. E' una mossa che va controllata in altezza quando siete in aria.

Energy Spin: tenendo premuto il pulsante della parata eseguite basso, basso e pulsante dei calci deboli.

Mid Air Kick: giù e pulsante dei calci potenti simultaneamente mentre siete in volo.

Teleport: basso, alto.

Headbutt: pulsante dei pugni potenti quando siete nelle immediate vicinanze dell'avversario.

Mosse Finali

Vertical Slice: tenendo premuto il pulsante della parata eseguite avanti, avanti, avanti e pulsante dei calci deboli nel raggio della spazzata.

Hat De-

capitation: tenendo premuto il pulsante dei pugni deboli eseguite indietro, indietro, avanti rimanendo a notevole distanza dall'avversario.

Pit Fatality: avanti, avanti, avanti e pulsante dei pugni potenti.

Babality: indietro, indietro, avanti, avanti e pulsante dei calci potenti.

Friendship: indietro, indietro, indietro, basso e pulsante dei calci potenti.



Altro che fisioterapia!

RAIDEN

Mosse Speciali

Lightning: basso, diagonale basso nella direzione in cui siete rivolti, avanti e pulsante dei pugni deboli.

Body Launch: indietro, indietro, avanti.

Teleport: basso, alto.

Electrocution: tenete premuto il pulsante dei pugni potenti per circa cinque secondi dopodiché rilasciatelo.

Mosse Finali

Electrocution: tenete premuto il pulsante dei calci deboli per circa tre secondi dopodiché premete ripetutamente e rapidamente il pulsante della parata e quello dei calci deboli rimanendo a breve distanza dall'avversario.

Uppercut Explosion: tenete premuto il pulsante dei pugni potenti per sette secondi (riahahahahaha...NdChar), muovetevi in direzione dell'avversario e, quando gli state praticamente appiccicati come

una sanguisuga, rilasciatelo.

Pit Fatality: tenendo premuto il pulsante della parata eseguite alto, alto, alto, dopodiché rilasciate il pulsante della parata e premete quello dei pugni potenti.

Babality: tenendo premuto il solito pulsante della parata eseguite basso, basso, alto e pulsante dei calci potenti.

Friendship: basso, indietro, avanti e pulsante dei calci potenti.



JOHNNY CAGE

Mosse Speciali

High Energy Bolt: avanti, basso, indietro e pulsante dei pugni potenti.

Low Energy Bolt: indietro, basso, avanti e pulsante dei pugni deboli.

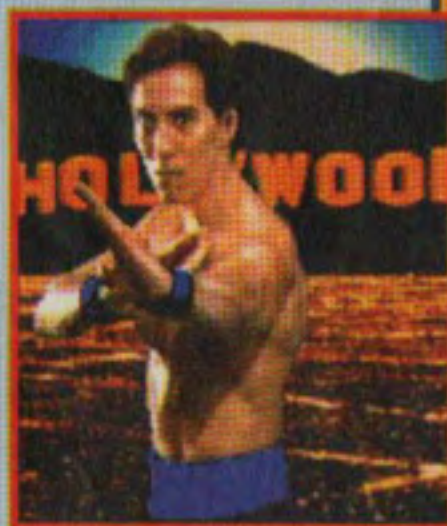
Shadow Uppercut: indietro, basso, indietro e pulsante dei pugni potenti.

Shadow Kick: indietro, avanti e pulsante dei calci deboli.

Package Check: pulsante dei pugni deboli e pulsante della parata simultaneamente quando siete sufficientemente vicini all'avversario.

Stomach Jab: pulsante dei pugni potenti quando siete molto vicini all'avversario.

Axe Kick: pulsante dei calci potenti o pulsante dei calci deboli quando siete molto vicini all'avversario.



Mosse Finali

* **Torso Removal:** basso, basso, avanti, avanti e pulsante dei pugni deboli quando siete a breve distanza dall'avversario.

* **Multiple Decapitation:** tenendo premuto il pulsante della parata eseguite avanti, avanti, basso, alto e poi simultaneamente basso, pulsante dei pugni deboli, parata e pulsante dei calci deboli quando siete molto vicini all'avversario.

* **Pit Fatality:** basso, basso, basso e pulsante dei calci potenti.

* **Babality:** indietro, indietro, indietro e pulsante dei calci potenti.

* **Friendship:** basso, basso, basso, basso e pulsante dei calci potenti.

MORTAL KOMBAT II ANCHE PER GAME GEAR!

Ma se con le Babality i personaggi diventano già piccoli, su un Game Gear cosa diventano? Feti? Porcherie a parte, eccola lì imminente la versione per il piccolo Sega: sono stati inclusi otto personaggi (Liu Kang, Sub-Zero, Scorpion, Kitana, Reptile, Shang Tsung, Mileena e Jax) e quelli della Acclaim hanno giurato sui ceci che ogni personaggio avrà almeno una mossa mortale e che verranno inclusi i famigerati personaggi segreti. Prevista giustamente la possibilità di giocare in link con un amico dotato di Game Gear: vai con le foto!

Box Commento: Char Aznable

Ebbene sì: la versione Megadrive di Mortal Kombat 2 è davvero stupefacente, sotto tutti i punti di vista. Oltretutto è incredibilmente aderente all'originale da sala. Semplicemente sublime. La grafica è da favola, curatissima sia nel caso dei personaggi che dei fondali. Gli sprite sono di dimensioni considerevoli, animati piuttosto bene e realissimi, le differenze con la versione da bar sono davvero risibili. Ogni personaggio è dotato di tutte le mosse speciali, le Fatalità, le Babality, le Friendship che già contraddistinguevano la versione originale. I fondali sono da sogno, coloratissimi e definiti e l'atmosfera che sprigionano è impressionante. Davvero niente da invidiare all'alter ego per Super Nintendo. Il sonoro è generalmente di buon livello, con frasi digitalizzate discrete e temi musicali piuttosto buoni e decisamente somiglianti all'originale. Sotto il profilo della giocabilità davvero niente da eccepire: una vagonata incredibile di mosse speciali, davvero difficilissimo tenerle tutte a memoria. Oltretutto alcune delle Friendship sono davvero incredibili, senza contare il livello di divertimento ottenibile dalla visione di schizzi di sangue et similia, avallati dal fatto che nella presente versione la censura è praticamente inesistente. Gioite quindi nel sapere che l'unico gioco che praticamente sarebbe pura follia perdere non è solo Super Street Fighter 2.



Johnny Cage si dà all'illusismo con ottimi risultati...



SCORPION

Mosse Speciali

Spear: indietro, indietro e pulsante dei pugni deboli.

Teleport Punch: basso, diagonale bassa nella direzione a voi opposta, indietro e pulsante dei pugni deboli.

Leg Trip: basso, diagonale bassa nella direzione a voi opposta, indietro e pulsante dei calci deboli quando siete a breve distanza dall'avversario.

Mid Air Throw: incontrate l'avversario in volo premendo il pulsante della parata.



Mosse Finali

* **First Flame Death:** tenendo premuto il pulsante della parata eseguite alto, alto e pulsante dei pugni potente fuori del raggio della spazzata.

* **Second Flame Death:** tenete premuto il pulsante della parata ed eseguite basso, basso, alto, alto e pulsante dei pugni potenti.

* **Spear Slice:** tenendo premuto il pulsante dei pugni potenti eseguite basso, avanti, avanti, avanti rimanendo a breve distanza dall'avversario.

* **Pit Fatality:** basso, avanti, avanti e pulsante della parata.

* **Babality:** basso, indietro, indietro e pulsante dei calci potenti.

* **Friendship:** indietro, indietro, basso e pulsante dei calci potenti.





Cosa vedo? Una macchia di sangue!
Mammaaaaaa!!!!



La Friendship di Johnny Cage: praticamente un divo...

BARAKA



Mosse Speciali

Blade Throw: basso, diagonale bassa nella direzione a voi apposta, indietro e pulsante dei pugni deboli.

Blade Fury: indietro, indietro, indietro e pulsante dei pugni deboli.

Blade Swipe: indietro e pulsante dei pugni potenti contemporaneamente.

Double Kick: premete consecutivamente per due volte il pulsante dei calci quando vi trovate molto vicini all'avversario.

Mosse Finali

Skewer and Lift: indietro, avanti, basso, avanti e pulsante dei pugni deboli nel raggio della spazzata.

Decapitation: tenendo premuto il pulsante della parata eseguite indietro, indietro, indietro, indietro e pulsante dei pugni potenti.

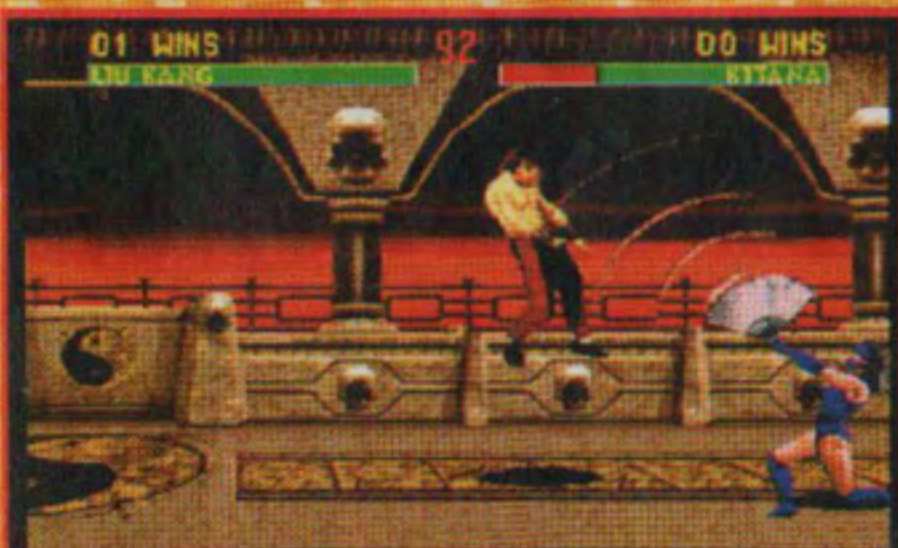
Pit Fatality: avanti, avanti, basso e pulsante dei calci potenti.

Babality: avanti, avanti, avanti e pulsante dei calci potenti.

Friendship: tenendo premuto il pulsante della parata eseguite alto, avanti, avanti e pulsante dei calci potenti.



Un colpo d'ascella così fa sempre piacere...



Nemmeno un Pinguino De Longhi rinfresca così!

COMMENTO



Premetto immediatamente che **Mortal Kombat** in generale non mi piace affatto. Neppure la prima sua conversione per console mi diceva granché. Il concept è davvero scadente, sempre la stessa cosa che ridonda ormai da anni: picchiaduro a incontri singoli farciti di mosse speciali...tutti delle fotocopie uno dell'altro e basta. Quando tuttavia ho assistito all'incredibile spettacolo offerto da questa conversione di **Mortal Kombat II** sono davvero sbiancato: semplicemente impressionante. Ciò non significa che mi sia ricreduto o abbia ritrattato le mie convinzioni: il concept è sempre lo stesso. Il fatto è che quando si ha una grafica di tale portata, un sonoro di tale portata, una giocabilità di tale portata, una longevità di tale portata è davvero difficilissimo storcere il naso. Grandioso il fatto che, oltre alle solite mosse speciali e Fatality, ci siano a disposizione anche le grandiose Babality e le spassosissime Friendship che costituiscono se non altro una buona variazione al solito tema "ti finisco con un bel mossone sanguinolento". I personaggi sono stati ricreati perfettamente, così come i fondali e le musiche: tutto sembra davvero reale. Il numero delle mosse speciali e di tutte le Fatality è davvero assurdo, credo che neppure il tanto acclamato **Super Street Fighter 2** vanti un numero di mosse così alto. Adesso non iniziate a domandarmi quale fra i due è il migliore poiché entrambi vantano una grande realizzazione tecnica. E' tutta una questione di gusti personali. Io posso solo ribadire che **Mortal Kombat 2** è davvero un gran gioco.



BURP!

MORTAL KOMBAT II

CASA PRODUTTRICE

ACCLAIM

GENERE

PICCHIADURO

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

AMERICANA

NUMERO GIOCATORI

1-2

GRAFICA

94

▲ Incredibilmente somigliante alla versione da bar con sprite di egregia fattura grafica e animati piuttosto bene nonché fondali suggestivi e definiti.

SONORO

89

▲ Più che discrete le voci digitalizzate e motivetti fedeli anche se non esaltantissimi. In generale di buon livello.

GIOCABILITÀ

90

▲ Incredibile il numero delle mosse speciali a disposizione, oltretutto di una spettacolarità fuori del comune e...con tutto il sangue che volete!

LONGEVITÀ

90

▲ Piuttosto impegnativo giocare contro la macchina, divertente contro un secondo avversario umano. C'è tutto ciò che serve per renderlo un titolo duraturo.

GLOBALE

92

Praticamente, assieme all'esimio collega che neanche nomino, il miglior gioco attualmente disponibile per Mega Drive: semplicemente imperdibile.

SI RINGRAZIA

CONSOLE
GENERATION
PER LA
CARTUCCIA

Queste le sue credenziali: quattro nuovi lottatori provenienti da Cina, Inghilterra, Messico e Jamaica, quattro scenari completamente nuovi, quattro nuovi temi musicali, nuove mosse segrete per i rimanenti dodici personaggi, fattore grafico debitamente rinnovato e ritoccato, e per finire nuova presentazione. Basta davvero tutto ciò a giustificare l'uscita di una ennesima versione di un picchiaduro di successo? Se il titolo in questione corrisponde a **Street Fighter 2** probabilmente sì...



STREET FIGHTER

"THE NEW CH



DIMMI CHE PAD HAI E TI DIRO' CHI SEI

Eccoci giunti al solito problema che si presenta ogniqualvolta viene editata una versione di **Street Fighter 2** che non sia quella per Super Nintendo: il pad. Ormai anche i cammelli sanno che il requisito essenziale per usufruire in maniera perfetta di tutte le peculiarità che il presente gioco offre è quella di avere sei diversi tasti a disposizione. E ormai anche gli ornitorinchi sanno che il pad del Megadrive purtroppo non li ha. Non allarmatevi comunque, non siete obbligati a scuire altri sudati risparmi. Potrete fruire di tutti i diversi calci e pugni anche col normale pad che la Sega dà in dotazione al suo 16-bit tramite la pressione del tasto Start: questo commuta i pulsanti A, B e C da pugno a calcio.

Tuttavia questo significa che potrete fruire contemporaneamente solo di pugni o solo di calci. Certo, come sistema di gioco non vanta troppa immediatezza, ma è sicuramente meglio di niente. Se invece siete fra i fortunelli che dopo aver acquistato la cartuccia hanno ancora da parte un bel po' di soldini, potrete seguire i consigli esposti dalla Sega in calce alla confezione di **Street Fighter 2**, ovvero cogitare l'acquisto del CPS Fighter Megadrive oppure del Capcom Pad **Soldier Megadrive**. Cosa sono? Ma pad a sei pulsanti, naturalmente. Non fate i furboni perché la Sega non ha mai consigliato l'acquisto di pad programmabili, avete voglia di barare?

STREET FIGHTER II

CHALLENGERS

UNA ROTONDA DI BARE...

Scopo di questa nuova versione di **Street Fighter 2** è, naturalmente, l'eliminazione fisica di tutti i beoti che vi si parano innanzi. Sin qui niente di nuovo senonché i volponi della Capcom hanno deciso di inserire alcuni nuovi tipi di scontro per rimpinguare i soliti modi **Vs Battle** e **Normal Battle** che, effettivamente, a lungo andare potevano sembrare un pochino ridondanti. E' stata infatti inserita un'ulteriore opzione di **Group Battle** suddivisa a sua volta in due diversi tipi di competizione: a punti o a eliminazione diretta. Il **Challenge Mode** presenta invece altri due tipi di competizione: a punteggio oppure a tempo. L'opzione **Super Mode** vi permette invece di scegliere fra altri due tipi di competizione: nel primo (**Normal Battle**) dovrete affrontare dodici fra i sedici lottatori, scelti dalla macchina in modo casuale. Il secondo (**Super Battle**) presenta invece tutti i sedici giocatori disponibili ma, a differenza del modo di gioco precedente, non gli stage Bonus. Rammentate che questa volta il punteggio può essere incrementando servendosi di **First Attack** e **Hit Points**. Nel primo caso dovrete riuscire a colpire l'avversario con un colpo pieno prima che questo riesca a colpire voi. Il secondo è dato dal numero di colpi che riuscite ad infliggere all'avversario con una mossa singola fra quelle a ripetizione o potenziate (Dragon Punch, Hurricane Kick e via dicendo) e varia da un minimo di due ad un massimo di quattro.



FEI LONG

**YOU MUST LEARN TO BLOCK MY SPEED
WILL OVERCOME YOU**

Data di Nascita: 23
Aprile 1969
Gruppo
Sanguigno: O
Altezza: 174 Cm
Peso: 66 Kg
Stage: Cina

Cominciamo la carrellata
dei quattro nuovi perso-

naggi proprio da questo mitico emulo di Bruce Lee: Fei Long ricalca le orme del grande maestro non solo per la disciplina che pratica, ma anche per l'aspetto fisico nonché per i galvanizzanti urletti tattici che si odono durante e dopo il combattimento. Esperto lottatore di Kung-Fu, imparato in un monastero Shao-Lin del nord del nord ovest della Cina, ha appreso i più grandi segreti del Jet Kune Doo errando fra le steppe della Mongolia e gli altipiani del Tibet da monastero a monastero. Personaggio dotato di grandissima velocità e incredibile agilità, forse è il lottatore che possiede le mosse più esaltanti. Non è tuttavia dotato di una grande potenza per cui cercate di puntare più sulla quantità dei colpi che non sulla qualità o spettacolarità.

Choocharite: giù, diagonale bassa-destra, destra, pulsante dei pugni. La singola mossa è costituita da tre velocissimi colpi di pugno (a volte così veloci che neanche ve ne accorgete) ed è in grado di dare tre Multi-Hit se sfruttata a dovere.

Karyuiken: sinistra, giù, diagonale bassa-sinistra, pulsante dei calci. Il colpo più spettacolare di Fei Long: calcio volante con avvistamento arricchito da una fiammata che farà rimanere dell'avversario solo brandelli di cenere.

Kachooken: sinistra per qualche istante, destra e pulsante dei calci. Ne scaturiscono i soliti due calci in sequenza classici dello stile Kung Fu ma, a conti fatti, risultano essere la mossa più efficace.



THUNDER HAWK

**YOUR SCREAMS SOUND LIKE A PATHETIC
WAR-CRY**

Data di Nascita: 21 Luglio 1959
Gruppo Sanguigno: O
Altezza: 231 Cm
Peso: 178 Kg ('na cofana
de muscoli in pratica...)
Stage: Messico



Thunder Hawk è probabilmente il personaggio più difficile da controllare di tutti i nuovi tizi, ma è anche quello che possiede le mosse speciali più efficaci per ciò che concerne il valore di energia sottratto all'avversario. La presa al volo con schiacciata a terra, ad esempio, non solo è spettacolare da vedere, ma anche tremendamente potente da subire. Purtroppo la stazza di questo macigno non gli permette movimenti veloci e tantomeno agili. Con una buona dose di pratica è possibile tuttavia riuscire a sfruttare appieno le sue peculiarità e allora son davvero dolori (per gli avversari, beneinteso).

Hawk Swoop: spiccate un salto verso l'alto e, giunti nel punto di massima elevazione, premete tutti e tre i pulsanti del pugno prima di incominciare a ricadere verso il basso. Una bella craniata volante dall'alto verso il basso che, data la stazza del tizio che la effettua, potrebbe anche non essere troppo salutare.

Mexican Knee Smash: destra, giù, diagonale bassa-destra e pulsante dei pugni. Altra craniata ma questa volta dal basso verso l'alto, dritta in your face. Come al solito, piach...

Thunder Slam: avvicinatevi all'avversario, afferratelo e fate immediatamente compiere al pad una rotazione completa di trecentosessanta gradi verso sinistra seguita dalla pressione di uno dei tre pulsanti del pugno (meglio se quello potente). Avete ancora presente la morte? Ora non è più "in your face", praticamente siete già morti... e in che modo spettacolare! Piach, piach, piach!





CAMMY

YOUR MISSING TEETH WILL REMIND YOU OF MY VICTORY

Data di Nascita: 6 Gennaio 1974 (una bambina, praticamente...)
Gruppo
Sanguigno: B
Altezza: 165 Cm
Peso: 50 Kg
Stage: Inghilterra

Per quale arcano motivo una donzella di tale dolcezza dovrebbe andare ad aggrovigliarsi con energumini nerboruti, sudati, lerci e con l'alito pesante in una competizione come questa? Ehm, non fraintendiamo... per riacquisire la memoria, ovviamente... Cosa credevate? Cammy è un agente speciale dei servizi segreti britannici e, forte della sua corporatura da ginnasta, sfoggia un'agilità e una velocità assurde. I suoi calci al volto e il pugno girato, oltretutto, comportano un gran danno fisico per chi li subisce. Se la incontrate sul 33 barrato non iniziate a fischiare dietro, prego...

Cannon Drill: giù, diagonale bassa-destra, destra e pulsante dei calci. Ecco la versione femminile dello Psycho Crusher di Vega eseguito con un calcio avvitato anziché coi pugni.

Rocket Kick: destra, giù, diagonale bassa-destra e pulsante dei calci. Sapete cos'è la morte? Subendo una mossa di questo tipo potrete vedervela dritta in your face! Piach...

Spinning Fist: sinistra, diagonale bassa-sinistra, destra e pulsante dei pugni. Dolce, tenera, innocente carezza di una ventenne...



DEE JAY

YOUR PROBLEM IS YOU DON'T HAVE ANY RHYTHM

Data di Nascita: 31 Settembre 1965
Gruppo
Sanguigno: O
Altezza: 180 Cm
Peso: 101 Kg
Stage: Jamaica

L'idolo di Simon ed effettivamente un personaggio di grande carisma e simpatia. Nel suo passato è possibile scovare l'esperienza di promotore musicale e proprio la sua passione per la musica gli ha permesso di abbinare quest'ultima ad uno stile di combattimento basato su mosse di Kick Boxe, così da imprimergli un adeguato ritmo e uno stile perfetto. Personaggio dotato di discreta velocità, discreta agilità e buona potenza nei colpi.

Double Dread Kick: sinistra per un paio di secondi, destra e pulsante dei calci. Maggiore sarà il tempo di caricamento della mossa e più grande sarà la sua efficacia.

Max Out: sinistra per il solito paio di secondi, destra e pulsante dei pugni: una mossa speciale a distanza simile al Sonic Boom di Guile.

Hyper Fist: giù per qualche istante, su e pulsante dei pugni premuto ripetutamente per ottenere un maggior numero di pugni dal basso verso l'alto. Se invece di premere ripetutamente il pulsante dei pugni lo si tiene semplicemente premuto per qualche istante il risultato sarà un singolo pugno, ma molto più potente.



KEN

GET UP! IT IS TOO EARLY FOR YOU TO BE DEFEATED

Data di Nascita: 14 febbraio 1965
Gruppo Sanguigno: B
Altezza: 180 Cm
Peso: 84 Kg
Stage: Stati Uniti

Secondo personaggio di **Street Fighter 2** a possedere un equo bilanciamento fra velocità, agilità, forza, efficacia e semplicità di esecuzione delle mosse speciali. Non è dotato di una quarta mossa come Ryu, ma il suo Hurricane Punch è stato riprogrammato in modo da farvi sentire quanto caloroso può essere il benvenuto datovi dal biondino in tutina rossa (Char Aznable?) (se la tira poco il figliolo... Ndr).

Fireball: giù, diagonale bassa-destra, destra e pulsante dei pugni. Identica alla precedente Fireball sia per l'aspetto, sia per funzionalità, velocità e danno arrecato.

Hurricane Kick: giù, diagonale bassa-sinistra, sinistra, pulsante dei calci. Anche la presente mossa è una fotocopia di quella che contraddistingueva la precedente versione di **Street Fighter 2**.

High Hurricane Kick: spiccate un salto verso l'alto e, giunti nel punto di massima elevazione, eseguite giù, diagonale bassa-sinistra, sinistra e pulsante dei calci in modo da ottenere un Hurricane Kick ad altezza più elevata.

Rising Dragon Punch: destra, giù, diagonale bassa-destra e pulsante del pugno piccolo o del pugno medio. Identica al vecchio Dragon Punch ma non allarmatevi, poiché questa volta potrete disporre anche del famigerato...

Flaming Dragon Punch: destra, giù, diagonale bassa-destra e pulsante dei pugni forti: otterrete uno spettacolare pugno volante infuocato che sottrarrà all'avversario un maggior quantitativo di energia rispetto al predecessore.



EDMOND HONDA

CAN'T YOU DO BETTER THAN THAT?

Data di Nascita: 3 Novembre 1960
Gruppo Sanguigno: A
Altezza: 186 Cm
Peso: 152 Kg
Stage: Giappone

Mentre voi aspettavate che fosse editata questa nuova versione di **Street Fighter 2** il nostro colosso è stato insignito del titolo di Yokozuna, il premio più ambito per ogni lottatore di Sumo. Come sarebbe a dire che non ve ne frega niente? Non c'è più religione. Dall'ultima volta il panzone non ha acquisito nuove mosse speciali, ma è unicamente migliorato in quelle di cui già disponeva. Rimane tuttavia lento come un mullone di Varazze anche se i suoi colpi fanno ancora più male.

Hyakuretsuharite: premete rapidamente uno dei pulsanti dei pugni: l'effetto, come al solito, è quello di riuscire a tirare più sberle in un secondo di quante parole dica Claudio Cecchetto in un minuto. Impossibile? Sì, forse ripensandoci...

Choosumonariatama: sinistra per un paio di secondi, destra e pulsante dei pugni. Leggermente più veloce rispetto la precedente.

Choosumo Hariken: giù per circa due secondi, su e pulsante dei pugni. L'effetto? Provate a prendere in faccia il didietro di un uomo che pesa 152 chili e poi venite-mi a dire...





RYU

YOU MUST DEFEAT MY DRAGON PUNCH TO STAND A CHANCE

Data di Nascita: 21 Luglio 1964
Gruppo Sanguigno: O
Altezza: 180 Cm
Peso: 75 Kg
Stage: Giappone

Ryu costituisce in pratica il personaggio basilare per tutti i giocatori meno esperti o alle prime armi. Possiede buone doti di agilità e velocità, potenza media, nonché un buon numero di mosse speciali a disposizione, in grado di privare l'avversario di un discreto quantitativo di energia e semplici da eseguire. In questa nuova versione di **Street Fighter 2** le sue differenze con Ken, appartenente alla stessa scuola di combattimento, risultano un pochino più marcate: di fatto Ryu possiede una mossa speciale in più, l'Hadooken di fuoco oltre a quello normale, ma non è in grado di lanciare l'Hurricane Punch infuocato. I valori caratteristici di entrambi risultano comunque identici.

Hadooken: giù, diagonale bassa-destra, destra e pulsante dei pugni. La classica "bolla di energia" identica per forma e funzione alle precedenti versioni.

Tatsumakisenpookihyaku: giù, diagonale bassa-sinistra, sinistra e pulsante dei calci. Mossa dei calci rotanti a raffica simile alla precedente, ma fate attenzione perché questa volta la lunghezza della proiezione risulta leggermente più limitata.

Chootatsumakisenpookihyaku: eseguite un salto verso l'alto e, raggiunta la massima altezza, premete giù, diagonale bassa-sinistra, sinistra e pulsante dei calci. Questa volta girerete come trottolini sotto il soffitto, ma rimanendo sul posto e non proseguendo in avanti come la precedente volta a meno che non siate voi ad imprimere al pad la direzione al momento della partenza della mossa.

Shooryuken: destra, giù, diagonale bassa-destra e pulsante dei pugni. Il classico pugno del Drago Volante, niente di più, niente di meno.

Choohadooken: sinistra, diagonale bassa-sinistra, giù, diagonale bassa-destra, destra e pulsante dei pugni. Ovvero la nuova supremazia di Ryu: una palla infuocata che assume, alla partenza, la forma di un Boomerang e che è in grado di privare l'avversario di un maggior quantitativo di energia.



CHUN LI

THERE IS NO CHANCE FOR YOU TO BEAT ME: CHALLENGE SOMEONE ELSE

Data di Nascita: 1 Marzo 1968
Gruppo Sanguigno: A
Altezza: 174 Cm
Stage: Cina

Ci sarà anche una seconda pulzella, ma Chun Li rimane senza dubbio la mia preferita. Le sue caratteristiche sono ormai note: agilissima, veloce, sufficientemente forte (sicuramente più del connazionale Fei Long), e dotata anche lei di una sorta di Fireball che le permette di destreggiarsi maggiormente anche nei combattimenti a lungo raggio. Proprio questa mossa speciale è stata riprogrammata per la nuova versione, ma si differenzia unicamente in forma e modo del lancio poiché velocità ed effetti sono sempre gli stessi.

Chookikookken: sinistra per un paio di secondi, destra e pulsante dei pugni. Ecco la nuova sfera di energia di Chun Li. Il modo di esecuzione della stessa è, come vedete, radicalmente cambiato dalla precedente versione: ora dovrebbe risultare più semplice ed immediato.

Spinning Bird Kick: giù per qualche istante, su e pulsante dei calci. Nulla è mutato dalla precedente.

High Spinning Bird Kick: giù per qualche istante, poi diagonale alta-destra e pulsante dei calci. La mossa è simile a quella precedentemente descritta, ma l'altezza dell'esecuzione è maggiore. Più o meno la stessa cosa che succede nel caso del Tatsumakisen Pookihyaku di Ryu.

Hyakuretsuharihashi: premete rapidamente uno dei tre pulsanti del calcio onde ottenere l'ormai arcinata raffica di calci alla velocità della luce.



GUILE

GO HOME AND BE A FAMILY MAN

Data di Nascita: 23 Dicembre 1960
Gruppo Sanguigno: O
Altezza: 183 Cm
Peso: 95 Kg
Stage: Stati Uniti

Guile è un ex-membro delle truppe speciali dell'esercito statunitense. Nel 1988, durante una missione in Thailandia, il suo caccia venne abbattuto ed egli fu catturato e imprigionato assieme al co-pilota e amico Charlie. Dopo mesi di prigionia e torture i due riuscirono a fuggire, ma il compagno Charlie non riuscì a scappare agli inseguitori capeggiati da una vecchia conoscenza di cui nemmeno vi dico il nome. In un incidente avuto col suo Jet mentre volava a velocità supersonica, Guile ha imparato a prendere possesso delle onde sonore che si diffondono nell'atmosfera e a plasmarle sino a servirsi come arma. Bella lì.

Sonic Boom: sinistra per qualche istante, destra e pulsante dei pugni.

Sommersault Kick: giù per qualche istante, su e pulsante dei calci.

Triple Sonic Boom: sinistra per un paio di secondi, destra e tutti i pulsanti del pugno. Attenzione poiché l'effetto visivo (tre onde sonore anziché due) può essere scorto solo all'originarsi della mossa (come anche l'onda all'inizio della fireball di Ryu), ma l'effetto sarà comunque permanente ovvero priverà l'avversario di un terzo di energia in più rispetto al normale Sonic Boom.



ZANGIEF

NEXT TIME WE MEET I AM GONNA BRAKE YOUR ARMS

Data di Nascita: 1 Giugno 1956
Gruppo Sanguigno: A
Altezza: 210 Cm
Peso: 128 Kg
Stage: Russia

Massimo esponente della federazione russa di Wrestling, Zangief è contraddistinto, dalla solita lentezza e beataggine. Impacciato come un muflone di San Giuliano, è stato dotato di ben due nuove devastanti mosse speciali che, come le altre, sono in grado di arrecare un danno fisico assurdo e che, come al solito sono, incasinatissime da eseguire.

Pile Diver: premete velocemente due dei tre pulsanti dei pugni: ne scaturirà il classico colpo di maglio rotatorio che, oltre a far male, permette di evitare i colpi a distanza degli avversari.

High Pile Diver: premete velocemente due dei tre pulsanti dei calci: la precedente mossa verrà potenziata sia in velocità che in efficacia. Muovendo la levetta direzionale potrete anche combinare mossa e movimento.

Spinning Pile Diver: afferrate l'avversario e fate immediatamente compiere alla levetta direzionale una rotazione completa da destra verso sinistra seguita dalla pressione di uno dei tre pulsanti del pugno.

Siberian Spinning Pile Diver: afferrate l'avversario e fate immediatamente compiere alla levetta direzionale una rotazione di trecentosessanta gradi verso sinistra seguita dalla pressione di uno dei tre pulsanti dei calci.

Siberian Bear Crusher: fate compiere alla levetta del pad una rotazione di trecentosessanta gradi da destra verso sinistra, ma questa volta senza afferrare l'avversario e quando vi trovate abbastanza lontani da lui. Terminata la rotazione premete uno dei tre pulsanti del pugno e voilà, le sgoi son fe.





JIMMY BLANKA

SEEING YOU IN ACTION IS A JOKE



Data di Nascita: 12 Febbraio 1966
Gruppo Sanguigno: B
Altezza: 195 Cm
Peso: 109 Kg
Stage: Brasile



La nuova versione di Tarzan: Jimmy è stato smarrito nella giungla brasiliana dai genitori quando era ancora in fasce ed è stato allevato per anni dalle creature della foresta. Da queste ha appreso metodi di attacco e difesa singolari, ma assai efficaci. Ha potuto inoltre sviluppare un fisico possente lottando per anni contro animali delle stazze e dalla ferocia più disparate nonché affrontando tutti i vari pericoli che la giungla frappono all'uomo. In questa nuova versione di **Street Fighter 2** è stato dotato di una nuova mossa speciale, naturalmente rotolante come tutte le altre.

Rolling Attack: sinistra per un paio di secondi, destra e pulsante dei pugni. Leggermente più veloce rispetto alla precedente.

Basical Rolling Attack: giù per qualche istante, su e pulsante dei pugni: variante del precedente attacco che, invece di sviluppare la sua traiettoria linearmente in orizzontale, si proietta dall'alto sul nemico.

Flying Ball: sinistra il solito paio di secondi, destra e pulsante dei calci: piroetta e proiezione in avanti ottima sia per attaccare che per difendersi dalle mosse a distanza degli altri avversari.

Electrical

Attack: premete in rapida successione uno dei tre pulsanti dei pugni. L'effetto ottenuto è la solita scarica elettrica che aumenta di intensità a seconda del valore di potenza del pugno usato per ottenerla.



DHALSIM

NOW YOU KNOW THE INNER MISTERIES OF YOGA

Data di Nascita: 22 Dicembre 1952
Gruppo Sanguigno: O
Altezza: 180 Cm
Peso: 50 Kg
Stage: India



Ovvero l'elastico della situazione. Dhalsim non ha acquisito nessuna mossa speciale in più rispetto alla precedente edizione di **Street Fighter 2** tuttavia è stato migliorato il metodo di esecuzione del teletrasporto, anche se di poco. Risulta comunque sempre difficoltoso da eseguire, soprattutto nei momenti di panico. Costituisce tuttavia una mossa fondamentale per il personaggio in questione poiché, se usato nel giusto modo, può evitare di mettervi a contatto coi colpi avversari anche per l'intera durata del match.

Yoga Fire: giù, diagonale bassa-destra, destra e pulsante dei pugni. Leggermente più veloce rispetto al predecessore.

Yoga Flame: sinistra, diagonale bassa-sinistra, giù, diagonale bassa-destra, destra e pulsante dei pugni: utilissima se il combattimento avviene a distanza ravvicinata.

Yoga Teleport: destra, giù, diagonale bassa-destra e tutti i pulsanti dei pugni o dei calci contemporaneamente.

New Yoga Teleport: sinistra, giù, diagonale bassa-sinistra e tutti i pulsanti dei pugni o dei calci contemporaneamente: non è che cambi poi molto, ma se non altro potrete eseguire la sequenza che vi risulta più spontanea sul momento.



MIKE BISON

GET UP YOUR WIMP!



Data di Nascita: 4 Agosto 1968
Gruppo Sanguigno: A
Altezza: 195 Cm
Peso: 126 Kg
Stage: Stati Uniti

Campione mondiale di pugilato per la categoria dei pesi massimi e si vede: 'na cofana de carne che gli conferisce una lentezza assurda così come una potenza da brivido, sia per ciò che concerne le mosse speciali sia per quelle semplici come i suoi dritti o i suoi ganci. Acquisisce una nuova super mossa, ma le sue peculiarità rimangono praticamente inalterate.

Dash Upper

Punch: sinistra per un paio di secondi, destra e pulsante dei calci. un gran gancio che permette anche di colpire gli avversari mentre sono in fase di volo.



Spinning Punch: sinistra per qualche istante, destra e pulsante dei pugni. Un poderoso diretto che può colpire l'avversario anche se questo non si trova proprio nelle immediate vicinanze.

Turn Attack Punch: tenete premuti tutti e tre i pulsanti del pugno per un paio di secondi dopodiché rilasciateli con la levetta direzionale in posizione centrale.

Shoulder Butt: giù per qualche istante, su e pulsante dei pugni.

SAGAT

YOU'RE NOT A WARRIOR, YOU'RE A BEGINNER!

Data di Nascita: 2 Luglio 1955
Gruppo Sanguigno: O
Altezza: 224 Cm
Peso: 141 Kg
Stage: Thailandia



Inutile perdersi in descrizioni superflue: Sagat lo si conosce più che bene e, come tale, lo si teme. Ancora più forte, ma le mosse di cui dispone sono sempre le solite.

Tiger Punch: giù, diagonale bassa-destra, destra e pulsante dei pugni per avere un Tiger Shot a livello del viso dell'avversario.

Ground Tiger Punch: giù, diagonale bassa-destra, destra e pulsante dei calci per ottenere un Tiger Shot a livello del terreno.

Tiger Uppercut: destra, giù, diagonale bassa-destra e pulsante dei pugni.

Tiger Kick: destra, giù, diagonale bassa-destra e pulsante dei calci.

Tiger Knee: giù, diagonale bassa-destra, destra, diagonale alta destra e pulsante dei calci. Problemi di menisco?





BALROG

HANDSOME FIGHTERS NEVER LOSE A BATTLE

Data di Nascita:
27 Gennaio 1967
Gruppo Sanguigno: O
Altezza: 180 Cm
Peso: 104 Kg
Stage:

Veloce e agile, Balrog è stato dotato di una nuova mossa speciale e ritoccato per ciò che concerne gli attacchi di pugno. Ancora più veloce rispetto alla precedente versione mantiene invariato il quantitativo di energia sottratta con le mosse speciali.



Flying Balzelon: giù per qualche istante, su e pulsante dei calci.

Flying Balzelon Attack: quando non potete fruire della rete sul fondale dello stage spagnolo, potrete comunque far uso degli attacchi volanti di Balrog semplicemente eseguendo giù per due secondi, su e pulsante dei pugni o dei calci mentre state ricadendo sull'avversario.

Back Flip: indispensabile per evitare gli attacchi speciali a distanza degli avversari, il Back Flip si esegue premendo tutti i pulsanti del pugno simultaneamente oppure tutti quelli del calcio. Nel primo caso il salto all'indietro sarà doppio, nel secondo caso sarà singolo.

Flying Balzelon Spear: giù per un paio di secondi, su e pulsante dei pugni.

Ground Rolling Attack: sinistra per qualche istante, destra e pulsante dei pugni.

Flying Rolling Attack: saltate verso l'alto e, giunti nel punto di massima altezza, eseguite sinistra, destra e pulsante dei pugni.

VEGA

GET LOST, YOU CAN'T COMPARE WITH MY POWER!

Data di Nascita: sconosciuta.
Gruppo Sanguigno: A
Altezza: 183 Cm
Peso: 127 Kg
Stage: Thailandia



Boss finale e come tale dotato di elevata velocità, grande agilità, grande potenza, mosse speciali di grande effetto e chi più ne ha più ne metta. Anche lui ha tratto una nuova mossa speciale da questa trasposizione.

Psycho Crusher Attack: sinistra per un secondo, destra e pulsante dei pugni ovvero la torcia umana un pochino più limitata nella gittata rispetto alla precedente versione.

Head Pless Attack: giù per un secondo, su e pulsante dei calci per ottenere un colpo di piede in posizione eretta sulla testa dell'avversario.

Aerial Diving Attack: giù per un secondo, su e pulsante dei pugni. Volo sulla testa dell'avversario, rotazione di centottantagradi e un bel pugno infuocato al viso. Davvero niente male.

Scissor Kicks: sinistra per un secondo, destra e pulsante dei calci: otterrete un doppio calcio con proiezione al viso e alle ginocchia.

Aerial Diving Punch: giù per un istante, su, pulsante dei calci e, dopo aver colpito la prima volta l'avversario ancora su, giù e pulsante dei calci.

Aerial Diving Punch: giù per un secondo, su, pulsante dei calci, su, giù e pulsante dei pugni.



COMMENTO

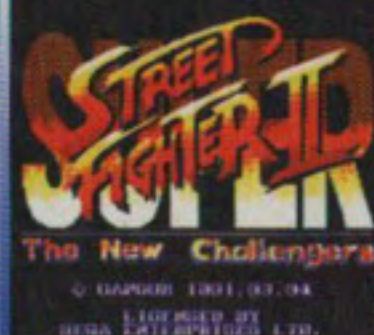


Niente da fare, non cambierò idea. Per intenderci continuo ad affermare che questa ennesima versione di **Street Fighter 2** può considerarsi un gioco eccellente, ma solo a metà. Questo perché? Semplicemente per il fatto che, vista la data di uscita, avremmo comunque potuto attendere un paio di mesi oltre e dilettarci con la versione Super Turbo. Cosa sarebbe cambiato? Innanzitutto ogni personaggio avrebbe acquisito l'ormai arcinota Combo Moves e in più ci sarebbe stato il fantomatico diciassettesimo personaggio. Non è moltissimo, lo so bene, ma chi ci assicura adesso che fra qualche mese la Capcom non immetta sul mercato proprio quella versione? Sarebbe una bella presa per i fondelli non vi pare? Rammarico dunque per questo motivo e gioia invece nel constatare che ogniqualvolta venga editata una versione di **Street Fighter 2** questa risulta sempre piazzarsi ai vertici delle classifiche dei giochi più venduti ed anche questa volta sarà così. Meritatamente? Mah, fate un po' voi...

COMMENTO



Hmmm... Devo dire la verità? trovo che le lacune rilevate da Char siano ben poca cosa per sminuire il valore della presente conversione. Anche la versione per il sedici bit Sega risulta altamente fedele alla versione da sala giochi: ogni personaggio ha caratteristiche identiche e mosse riprese perfettamente sia nella funzionalità che nell'estetica. Gli sprite sono disegnati ed animati in maniera egregia e la velocità di gioco è a dir poco stupefacente. I fondali sono globalmente buoni anche se non troppo definiti e non ricchissimi di colore. Punto dolente sono invece le colonne sonore, direttamente tratte dalla versione originale, ma non certo convincenti e non paragonabile a quelle del Super Nintendo, ad esempio. Stessa cosa dicasi per gli effetti sonori, da pari loro abbastanza deludenti. Il resto invece è tutto ai massimi livelli: giocabilità Super, longevità Super, insomma quasi tutto quello che ci vuole per creare un gioco perfetto. Peccato per il sonoro, ma anche così com'è **Super Street Fighter 2 The New Challengers** si dimostra il miglior picchiaduro disponibile per Megadrive a patto che, come afferma Char, qualcuno a novembre non se ne esca fuori con qualcosa del tipo **Super Street Fighter 2 Turbo**...



CASA PRODUTTRICE
CAPCOM

GENERE
PICCHIADURO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI
1 / 2

GRAFICA

93

▲ Gli sprite sono disegnati bene, animati fluidamente e velocemente...
▼ ...ma sicuramente colori e definizione dei fondali non si sperticano

SONORO

70

▲ I temi musicali e gli effetti ci sono tutti...
▼ ...ma a livelli di poco sopra lo standard. Sicuramente l'aspetto peggiore di tutto il gioco

GIOCABILITÀ

93

▲ Immediato e frenetico anche se la velocità, portata ai massimi livelli, potrebbe far risultare il tutto un pochino più arduo
▼ Non è la versione turbo!

LONGEVITÀ

93

▲ Solita vagonata di livelli di difficoltà a finali differenziati
▲ Standard di difficoltà leggermente più elevato rispetto al predecessore

GLOBALE

92

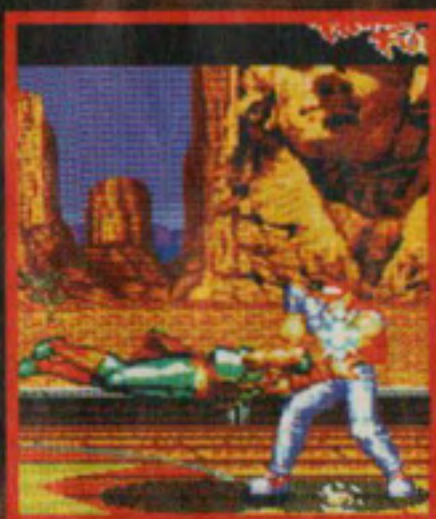
Il Megadrive torna alla grande con quella che può tranquillamente definirsi l'Hit degli ultimi anni: peccato non sia la versione Turbo...

FATAL FURY



C

hi non conosce il mitico Fatal Fury della Takara per Neo Geo? Bene, questa è la versione Megadrive, ripresa in tutti gli aspetti principali: dodici diversi personaggi provenienti da ogni parte del mondo, esperti delle più svariate tecniche di combattimento esistenti e dotati di una vastissima gamma di colpi e mosse speciali, con attacchi segreti impressionanti e deleteri per chi li subisce. Contenuto del gioco? Blastare tutti i malcapitati nei modi più svariati e divertenti. Scopo del gioco? Diventare naturalmente i lottatori più temuti di tutto l'universo. Somiglianze ad altri titoli del genere? Nessuna. Vabbè, scherzavo...



DUE PIANI DI MORBIDEZZA

La versione Megadrive di Fatal Fury 2 si dimostra una conversione abbastanza fedele dell'originale da sala (entro i limiti imposti dalla macchina, naturalmente). Come tale, a differenza della precedente versione sempre per il 16 bit di casa Sega, è possibile effettuare gli incontri su due livelli di profondità, il che conferisce alla struttura maggiore spessore. Oltre a balzellare da un piano all'altro come semplice difesa è possibile combinare al salto due diversi attacchi speciali, così da ottenere un pugno e un calcio volante nel caso in cui si incroci un avversario durante il cambio di profondità in volo oppure una presa se questo viene effettuato

da terra. Ogni personaggio è stato ripreso nelle sue caratteristiche principali, suddivise in parametri di velocità, agilità (contraddistinta da facilità di controllo del personaggio o meno), forza (determinata dall'energia sottratta ad ogni singolo attacco) e mosse speciali e segrete. Queste ultime sono rimaste invariate sia nella spettacolarità grafica, sia nel metodo di esecuzione incasinatissimo. Ogni personaggio è dotato di una propria mossa segreta, simile alla versione originale e, come tale, recante grandi crisi di nervi nel momento in cui si prova ad eseguirla. In queste pagine troverete descritte mosse segrete e speciali dei singoli personaggi considerando questi rivolti verso destra. In caso contrario è perfettamente inutile dire cosa si renderà necessario fare...



JOE HIGASHI

Ultimo personaggio del trio originario, Joe è un lottatore di Boxe Tailandese che possiede una potenza superiore ai due precedenti ma, in compenso, le sue mosse speciali e il colpo segreto richiedono un pochino più di dimestichezza coi comandi e padronanza del personaggio. Non troppo agile e veloce, ma dotato di colpi efficaci.



Nazionalità: Giappone
Stage: Thailandia
Data di Nascita: 29 Marzo 1972
Gruppo Sanguigno: AB
Altezza: 180 Cm
Peso: 72 Kg

COLPI SPECIALI

Tiger Kick: giù, diagonale bassa-destra, destra, diagonale alta-destra, pulsante dei calci
Slash Kick: diagonale bassa-sinistra, diagonale alta-sinistra e pulsante dei calci
Hurricane Upper: sinistra, diagonale bassa-sinistra, giù, diagonale bassa-destra, destra e pulsante dei pugni



Hurricane Punch: pulsante dei pugni premuto ripetutamente ad alta velocità

COLPO SEGRETO

Enhanced Hurricane: destra, sinistra, diagonale bassa-sinistra, giù, diagonale bassa destra, pulsante dei calci, pulsante dei pugni.



TERRY BOGARD

È il primo dei tre tizi che componevano il gruppo originario della prima versione di Fatal Fury. Come suo fratello, si dimostra un personaggio estremamente versatile, adatto soprattutto per i giocatori meno esperti. Può essere gestito abbastanza facilmente e possiede mosse speciali e colpi segreti le cui esecuzioni non implicano troppo studio e sottraggono un discreto quantitativo di energie. Agile, abbastanza veloce e piuttosto forte, usa una tecnica di combattimento libero di modello Street Fight.



Nazionalità: Stati Uniti
Stage: Stati Uniti
Data di Nascita: 15 Gennaio 1971
Gruppo Sanguigno: O
Altezza: 182 Cm
Peso: 77 Kg

COLPI SPECIALI

Power Wave: giù, diagonale bassa-destra, destra e pulsante dei pugni
Bare Knuckle: giù, diagonale bassa-sinistra, sinistra e pulsante dei pugni
Crack Shot: giù, diagonale bassa-sinistra, sinistra, diagonale alta-sinistra e pulsante dei pugni
Rising Tackle: giù per qualche istante, su e pulsante dei pugni



COLPO SEGRETO

Enhanced Power Wave: giù, diagonale bassa-sinistra, sinistra, diagonale bassa-sinistra, destra, pulsante dei calci, pulsante dei pugni



ANDY BOGARD

Fratello minore del sopracitato Terry e come lui facente parte del trio originario di Fatal Fury. Allo stesso modo offre un buon bilanciamento fra forza, agilità, velocità ed efficacia delle mosse speciali. Mossa segreta non troppo difficile da eseguire e di buona potenza. Anch'esso si dimostra un personaggio ideale per i meno esperti poiché è in grado di combattere discretamente bene anche se privato delle sue mosse speciali un pochino più complesse. Usa una tecnica Kenpo di combattimento.



Nazionalità: Stati Uniti
Stage: Italia
Data di Nascita: 16 Agosto 1972
Gruppo Sanguigno: A
Altezza: 171 Cm
Peso: 69 Kg

COLPI SPECIALI

HishooKen: giù, diagonale bassa-sinistra, sinistra, pulsante dei pugni
Shooryudan: giù, diagonale bassa-destra, destra, pulsante dei pugni
Zaneiken: diagonale bassa-sinistra, destra, pulsante dei pugni
Kuhadan: diagonale bassa-sinistra, diagonale alta-destra, pulsante dei calci

COLPO SEGRETO

Chooiken: giù per qualche istante, diagonale bassa-destra, destra e pulsante dei calci



JUBEI YAMADA

Mitico il vecchietto, eh? Sostituisce in pratica l'altrettanto anziano Tung Fu Rue, ma a differenza di questo ultimo usa tecniche miste di Judo e Jujitsu anziché Kung-Fu. Data-to di una vasta gamma di prese arreca danno fisico di discrete proporzioni ed è relativamente semplice da utilizzare, con mosse speciali non troppo complesse e di buona efficacia.



Nazionalità: Giappone
Stage: Giappone
Data di Nascita: 7 Luglio 1922
Gruppo Sanguigno: A
Altezza: 156 Cm
Peso: 50 Kg

COLPI SPECIALI

Senbei ShuriKen: sinistra per qualche istante, destra e pulsante dei pugni.

Choo Zumatoshi: giù per qualche istante, su e pulsante dei pugni

Kumagoroshi: diagonale alta-destra e pulsante dei pugni

Choo Nihon Sehoi: sinistra, destra e pulsante dei calci

COLPO SEGRETO:

ChooDaisehoi: diagonale bassa-sinistra, giù, diagonale bassa-destra, pulsante dei calci, pulsante dei pugni



MAI SHIRANUI

Esperta di tecniche di combattimento Ninjitsu è l'unica figura femminile del gruppo... e che figura! Tralasciando queste faccende, la qui presente pulzella possiede un'agilità e una velocità davvero strabilianti ma, in quanto a danno fisico arrecato, assai poco possente. Anche lei prevede una maggiore dimeticchezza coi comandi nel caso dell'esecuzione delle mosse speciali, ma si dimostra facilmente controllabile in tutti gli altri casi.



Nazionalità: Giappone
Stage: Giappone
Data di Nascita: 1 Gennaio 1974
Gruppo Sanguigno: B
Altezza: 164 Cm
Peso: 50 Kg
Seno: 85 Cm
Vita: 54 Cm
Fianchi: 90 Cm

COLPI SPECIALI

Kachosen: giù, diagonale bassa-destra, destra e pulsante dei pugni

Hissatsu Shinobibachi: sinistra, diagonale bassa-sinistra, giù, diagonale bassa-destra, destra e pulsante dei calci

Musasabi: giù per qualche istante, su, pulsante dei pugni

RyuenbuKen: giù, diagonale bassa-sinistra, sinistra e pulsante dei pugni

COLPO SEGRETO

HiteKen: destra, diagonale bassa-sinistra, destra, pulsante dei calci, pulsante dei pugni





KIM KAP WAN

L'emulo di Bruce Lee e di Kenshiro in quanto a urlì, urlètti e amenità varie ed eventuali. Gran personaggio, agilissimo, veloce, dotato di colpi speciali efficacissimi e di una mossa segreta spettacolare e arreante danno fisico ingente. Non è tutto rosa e fiori però e ve ne accorgete quando proverete ad eseguire i suoi attacchi speciali e, soprattutto, la mossa segreta. Basa i suoi attacchi su tecniche di Tae Kwon Do.



Nazionalità: Corea
Stage: Corea
Data di Nascita: 21 Dicembre 1964
Gruppo Sanguigno: A
Altezza: 176 Cm
Peso: 78 Kg

COLPI SPECIALI

Hienzan: giù per qualche istante, su e pulsante dei calci.
Hongetsuzan: giù, diagonale bassa-sinistra, sinistra e pulsante dei calci
Sakkyakunage: destra e pulsante dei pugni

HisshooKihyaku: salto centrale, giù e pulsante dei calci



COLPO SEGRETO

Kisamatachi: giù, diagonale bassa-sinistra, sinistra, diagonale bassa-destra, destra, pulsanti dei calci

CHENG SHIN ZAN

Il panzone di turno ci deve essere in qualsiasi picchiaduro, ormai è scontato, ma la presenza di Cheng è davvero superflua. Insomma, quello che offre è un'agilità da muflone portoricano, una velocità da muflone vietnamita e un'abilità da muflone cinese. Sarà anche vero che con una manata è in grado di privarvi di un quarto di energia ma, considerando anche che le sue mosse speciali sono tutt'altro che semplici, mi venite a dire cosa può spingere ad utilizzare un ceffo del genere? Ma vò làurà barbuun!



Nazionalità: Cina
Stage: Cina
Data di Nascita: 10 Agosto 1952
Gruppo Sanguigno: O
Altezza: 160 Cm
Peso: 100 Kg

COLPI SPECIALI

ZatsukiSatsu: destra e pulsante dei calci
Hontogangeki: sinistra, destra, pulsante dei calci

Kiraihoo: giù, diagonale bassa-destra, destra e pulsante dei pugni

Oodaikobarauchi: giù, su e pulsante dei pugni



COLPO SEGRETO

Kurogatte Tama: diagonale bassa-sinistra per qualche istante, giù, destra, pulsante dei calci, pulsante dei pugni

BIG BEAR

Come facilmente intuibile dalla sua stazza, il tizio fa buon uso del suo passato di lottatore di Wrestling per arrecarvi un danno fisico spaventoso. In compenso risulta lento quanto un orso, per l'appunto. Le mosse speciali sono davvero qualcosa di ridicolo, basti pensare che una deve essere addirittura caricata per dieci secondi. Ma fatemi el piàser...



Nazionalità: Australia
Stage: Australia
Data di Nascita: sconosciuta
Gruppo Sanguigno: O
Altezza: 202 Cm
Peso: 210 Kg

COLPI SPECIALI

Bear Hug: giù e pulsante dei calci
Head Bat: sinistra e pulsante dei calci
Super Drop Kick: pulsante dei calci tenuto in carica per dieci secondi (sì, vabbè, e poi?) per poi rilasciarlo mantenendo il joystick in posizione centrale
Giant Boom: diagonale bassa-sinistra, destra e pulsante dei pugni



COLPO SEGRETO

Big Flame: destra, diagonale bassa-destra, giù, diagonale bassa-sinistra, destra, pulsante dei calci e pulsante dei pugni



BILLY KANE

E' il primo dei quattro mega boss finali e, come tale, anche il meno temibile dei quattro. Non è agilissimo, ma riesce a colpire da buona distanza tramite un bastone del quale non si separa mai e sul quale sono basati tutti i suoi principali attacchi, sia normali che speciali.

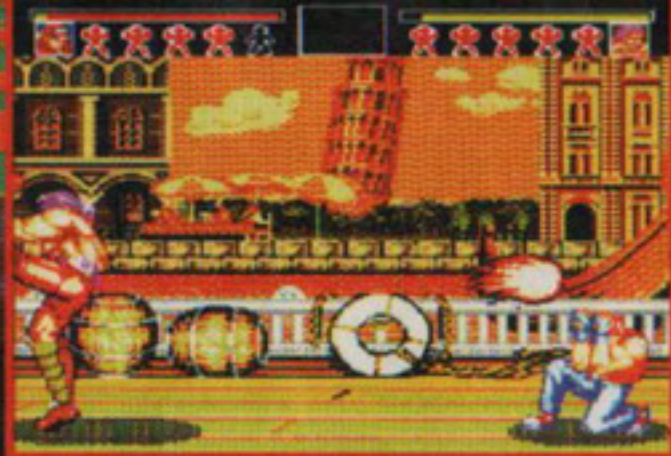


Nazionalità: Inghilterra
Stage: Inghilterra
Data di Nascita: 25 Dicembre 1966
Gruppo Sanguigno: B
Altezza: 179 Cm
Peso: 77 Kg

COLPI SPECIALI

Rising Smash: destra, sinistra e pulsante dei pugni
Fire Rising Pole: pulsante dei pugni premuto ripetutamente a gran velocità
Fire Crossed Pole: sinistra, diagonale bassa-sinistra, giù, diagonale bassa-destra, destra e pulsante dei calci
Power Pole Smasher: destra e pulsante dei calci.
Power Pole Up: diagonale bassa-sinistra per qualche istante, diagonale alta-destra e pulsante dei pugni
Power Pole Down: destra e pulsante dei pugni
Super Pole Inside: destra per qualche istante, sinistra e pulsante dei pugni





LAWRENCE BLOOD

Qui le cose si fanno davvero dure. Il tizio in questione, oltre a essere abbastanza agile e veloce, sa usare a menadito le spade che sfoggia nella tenutina da torero e tramite il quale vi priva di una cospicua dose di energia. Possiede mosse speciali tremendamente efficaci dal quale non è facile sottrarsi.



Nazionalità: Spagna
Stage: Spagna
Data di Nascita: 4 Agosto 1960
Gruppo Sanguigno: B
Altezza: 195 Cm
Peso: 95 Kg

COLPI SPECIALI

Flying Buster: afferrate il malcapitato,

spiccate un salto verso l'alto, premete giù e pulsante dei pugni

Power Kick: diagonale bassa-sinistra, diagonale alta-destra e pulsante dei calci

Power Punch: destra per qualche istante, sinistra e pulsante dei pugni

Bloody Cutter: giù per qualche istante, su e pulsante dei calci

Bloody Smasher: sinistra, diagonale bassa-sinistra, giù, diagonale bassa-destra, destra e pulsante dei pugni

Bloody Super Spin: sinistra per qualche istante, destra e pulsante dei pugni

Mant Speed Touch: destra e pulsante dei calci dopo aver afferrato l'avversario

Mant Slow Touch: destra e pulsante dei pugni dopo aver afferrato il malcapitato



E dopo La Guerra dei Mondi ecco a voi... La Guerra dei Tondi!!!



WOLFGANG KRAUSER

Siamo giunti alla fine, questo è veramente l'ultimo e le possiede davvero tutte: alto sei piani, grosso come un macigno, forte come un orso, agile, astuto e chi più ne ha più ne metta. Le sue mosse speciali fanno davvero male, occhio a non beccarne due di seguito o potete considerarvi già spacciati. Gran combattente sia dalle grandi distanze, con i suoi attacchi speciali, sia da vicino con delle prese davvero deleterie. Battetelo e potrete considerarvi davvero i più forti.



COLPI SPECIALI

Kaiser Wave: destra, sinistra, diagonale bassa-sinistra, giù, diagonale bassa-destra e pulsante dei pugni

Kaiser Power Smash: sinistra, diagonale bassa-sinistra, giù, diagonale bassa-destra, destra, diagonale alta-destra e pulsante dei pugni

Ground Kaiser Power Smash: sinistra, diagonale bassa-sinistra, giù, diagonale bassa-destra, destra, diagonale alta-destra e pugno debole

Blitz Ball: giù, diagonale bassa-sinistra, sinistra e pulsante dei calci.

Super Blitz Ball: giù, diagonale bassa-sinistra, sinistra e pulsante dei pugni

Lift Up Rising Drop: destra e pulsante dei pugni con l'avversario nelle immediate vicinanze o in fase di volo

Kaiser Super Smasher: afferrate l'avversario e premete sinistra e simultaneamente il pulsante dei pugni

Power Kaiser Ball: destra e pulsante dei calci simultaneamente, dopo aver afferrato l'avversario



Kaiser Power Touch: diagonale bassa-sinistra, destra e pulsante dei pugni

Kaiser Super Power Touch: giù, diagonale bassa-sinistra, sinistra e pulsante dei pugni per alcuni istanti, ma solo quando l'avversario vi si para incontro in modo da ottenere una raffica di pugni infuocati a ripetizione anziché la consueta Onza da Boomerang



COMMENTO



Che dire del presente **Fatal Fury 2** se non che si dimostra un gioco più che discreto nel suo globale?

Buono come titolo a sé stante, discreto quale conversione. La differenza con la controparte Super Nintendo si fa sentire con maggior rilievo nella parte grafica e in quella sonora, tutto lì. Ciò non significa che sprite e fondali siano la rozzezza fatta videogiochi, anzi, devo ammettere che mi aspettavo risultati decisamente peggiori. Gli sprite non sono enormi ma di grandezza media, disegnati abbastanza bene e animati discretamente. Sono inoltre dotati di tutte le peculiarità che li contraddistinguono nella versione da sala giochi, dalle mosse speciali agli attacchi segreti (bella li!). Parimenti anche il modo per ottenerli è rimasto pressoché invariato: così ci si ritrova a dover smanettare come dei forsennati (soprattutto nel caso dei colpi segreti) e a volte senza ottenere risultati apprezzabili. L'aspetto sonoro ripropone gli stessi temi della versione SNK orchestrati discretamente bene, mentre gli effetti quasi mai raggiungono livelli sufficienti. In definitiva un buon picchiaduro, ennesimo clone di **Street Fighter 2**: peccato che proprio in questo numero potrete trovare qualcosa che lo surclassa di brutto e non è nemmeno il caso che stia a dirvi cosa...



AXEL HAWK

Il Mike Tyson della situazione. Anch'esso agile come un mullone thailandese e veloce come una pecora sarda. Occhio tuttavia a non entrare in contatto coi suoi ganci e coi suoi diretti, ma specialmente con la raffica di pugni a ripetizione poiché in quanto ad energia sottratta sono parecchio deleteri.



COLPI SPECIALI

Rising Power Punch: destra, sinistra e pulsante dei pugni

Power Smasher: giù e pulsante dei calci

Nazionalità: Stati Uniti
Stage: Stati Uniti
Data di Nascita: 13 Giugno 1964
Gruppo Sanguigno: AB
Altezza: 196 Cm
Peso: 125 Kg

Smash Bomber: giù per qualche istante, destra e pulsante dei pugni
Hell Bomber: destra e pulsante dei calci

Axel Slash: pulsante dei pugni e pulsante dei calci premuti alternativamente a gran velocità per almeno una decina di volte

Power Wind Cutter: sinistra, diagonale bassa-sinistra, giù, diagonale bassa-destra, destra e pulsante dei pugni

Power Upper: dopo aver afferrato l'avversario giù e pulsante dei calci, sinistra, destra e pulsante dei calci prima di rilasciarlo



Uè ragazzil! E' arrivato un gioco nuovo completamente originale: è un picchiaduro uno contro uno... Ke 2 balotas...



Cosa faranno mai Terry e Mai da soli in Thailandia? Ma è ovvio, si pigliano a mozzate! Cosa pensavate?



© 1992
© 1994
TAKARA
SEGA ENTERPRISES, LTD.

CASA PRODUTTRICE

TAKARA

GENERE

PICCHIADURO

DISTRIBUZIONE

PARALLELA

VERSIONE

GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI

1/2

COMMENTO



Meno esaltante della precedente conversione per Super Nintendo, ma sicuramente giocabile e divertente: strano caso che proprio su questo numero si trovi anche il

suo diretto concorrente (nonché ispiratore) ovvero **Super Street Fighter 2**. Dopo aver visto questo ultimo titolo, comunque, tutto passa in secondo piano... A favore di **Fatal Fury 2** giocano sicuramente longevità e il numero elevato di mosse speciali, ma il tutto si esaurisce qua. La grafica è a livelli medi con sprite di buona fattura e fondali più che discreti e stessa cosa dicasi per il sonoro. Nulla che possa essere messo a confronto con l'altro grande titolo del mese, naturalmente. Mosse speciali e segrete sono state perfettamente ricostruite, anche nel modo di ottenerle: peccato che alcune siano così complesse che verrebbe voglia di scaraventare cartuccia e pad giù dal balcone. Se già eravate appassionati della versione da sala di **Fatal Fury 2** sappiate che la conversione per Mega Drive si dimostra tutto sommato abbastanza fedele, ma se quello che cercate è unicamente un buon picchiaduro e non avete in mente un titolo fisso, flippate immediatamente a pagina 62, dove ad attendervi c'è il titolo più esaltante di questi ultimi anni.

GRAFICA

84

▲ Sprite disegnati bene animati discretamente
▼ Fondali nella media e velocità di gioco non troppo esaltante

SONORO

80

▲ Tutte le colonne sonore originali riprese piuttosto bene...
▼ ...ma a lungo andare monotone e farraginate di effetti sonori deludenti

GIOCABILITÀ

85

▲ Sicuramente immediato e divertente
▼ Alcune mosse speciali vi faranno venire i nervi a fior di pelle: assumere un Valium prima di giocare, prego

LONGEVITÀ

90

▲ Buona varietà di personaggi e diversi livelli di difficoltà
▲ Ottimo bilanciamento dei personaggi

GLOBALE

84

Picchiaduro abbastanza buono nel complesso, peccato che di questi tempi ci sia qualcosa in grado di surclassarlo di brutto



Il demo è utilissimo per studiare il modo di combattimento dei vari personaggi, e in più si possono ammirare gli stupendi fondali...



Sì, ma almeno prima di lottare lavati i piedi...

Preceduto da una pomposa campagna pubblicitaria, ma in ritardo di uscita rispetto ai diretti concorrenti, ecco giungere sugli schermi del Megadrive uno dei titoli calcistici più attesi della stagione. A proporcio sono quei maniaci dello sport della Parkplace, già autori di due grandi titoli come John Madden Football e NHL Hockey. Sulle discipline americane si sono dimostrati piuttosto ferrati, riusciranno altrettanto bene in uno sport che negli States ottiene successo solo a livello college e femminile? Vi anticipo che il risultato (come avrete certamente già notato dal punteggio globale) non è particolarmente esaltante. Dopo aver visto un miriade di simulazioni calcistiche in questo periodo, ognuna dotata della propria bella pappardella di opzioni, trovarsi davanti a una schermata con solo 5 variabili da definire dà una sensazione di impotenza. Solo per darvi un esempio vi posso dire che una di queste opzioni permette di inserire o no i falli durante il gioco (le altre sono ancor meno fantasiose). Wow, che innovazione veramente interessante... Se poi pensate che quando giocate contro il computer quest'ultimo si comporta indipendentemente dalla vostra scelta, sbattendovi impunemente per terra ogni volta che ne ha l'occasione! Questa impossibilità di tenere palla vi costringe forzatamente a eseguire un gioco manovrato: sfortunatamente non è la cosa più facile di questo mondo e molto spesso il vostro giocatore passerà la palla in punti totalmente sguarniti del campo. Le partite vere e proprie poi sono un inno alla frustrazione: mentre lo schermo scrolla a destra e a sinistra nella tradizionale veduta laterale, i giocatori avversari vi infilano in velocità ovunque, eseguendo poche ma sicure azioni che li portano

CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER



sempre in gol. Quando si gioca in due tutti questi difetti vengono ridimensionati, ma solo perché entrambi i giocatori subiscono le stesse limitazioni, ed è possibile apprezzare alcuni buoni spunti della grafica e dei particolari simpatici, come il dribbling. Il valore di fondo del gioco comunque non cambia e questa cartuccia continua a rendere molti punti a prodotti come Sensisoccer.



COMMENTO



Nella vita ci sono poche certezze: una di quelle che avevo era che i programmatori della Parkplace fossero dei miti a realizzare simulazioni sportive. Come possono gli stessi programmatori di Madden Football e del mitico NHL Hockey aver

affiancato il loro nome a un simile gioco? I controlli sono quanto di meno istintivo si possa pensare e tutto lo schema ne risente. Tutti i particolari sembrano realizzati con approssimazione: grafica, sonoro, opzioni, nulla convince fino in fondo. Ragazzi, che delusione!

CHAMPIONS



CASA PRODUTTRICE

ACCLAIM

GENERE

SPORTIVO

DISTRIBUZIONE

PARALLELA

VERSIONE

AMERICANA

NUMERO GIOCATORI

1-2

GRAFICA

40

▼ I giocatori disegnati discretamente ma non altrettanto ben animati, sono totalmente sproporzionati rispetto alle dimensioni del campo

SONORO

45

▼ Sono indeciso se siano più brutte le musiche o gli effetti sonori...

GIOCABILITÀ

52

▲ Facile da imparare
▼ I difficili controlli rendono molto complicato far compiere al giocatore quello che si vuole

LONGEVITÀ

45

▲ In due può risultare divertente...
▼ ...ma in singolo è veramente uno strazio

GLOBALE

49

Dai miti della Parkplace ci aspettavamo sicuramente di più, molto di più





INTERN

FIFA è ricco di questi videoclip: peccato che la qualità molte volte non sia pari alla quantità...



Un arbitro ormai fuori moda: ormai i colori di tendenza sono giallo, rosso e argento...



Un'acrobazia plastica in Camerun-Svezia



I Mondiali in USA sono andati da schifo (perdere con un Brasile così scarso è davvero da chiodi), quindi non vi sto a menare la rava e la fava sulla storia di questa competizione o amenità simili.

E poi **FIFA International Soccer** lo conoscerete tutti, no?

Per i pochi (furbi) che non si fossero comprati la cartuccia ricordo che si tratta di un "gioco di calcio" con un'avveniristica inquadratura isometrica ("totalmente innovativa" l'ha definita qualche rivista, dimenticandosi che è da secoli in giro **Goal** per il NES, che sfrutta la medesima visuale), un casino di animazioni e colpi possibili e le solite opzioni presenti in qualsiasi titolo della categoria. Le virgolette per la definizione "gioco di calcio" sono presto spiegate: **FIFA** è troppo poco realistico per essere una simulazione e troppo poco veloce per essere un arcade.

Le stesse limitazioni si riscontrano nella giocabilità: poche bombe da 30 metri bastano per soggiogare la difesa avversaria, l'azione è spesso confusa e più che giocare a un finto Italia - Brasile sembra di assistere a un remake videoludico di Poggibonsi - Corman. "Ma qualcosa di buono avrà questo gioco?" obietterà qualcuno... Beh, sì: vedere le partite, senza giocare, è abbastanza divertente: rovesciate, colpi di testa, lanci, ma a questo punto, con gli stessi soldi, vi potete abbonare a Tele +2 e seguire le partite del Campionato Italiano...

SALVIAMO IL VINILE!

Come già accennato in precedenza, le aggiunte alla versione su cartuccia di **FIFA Soccer** sono davvero ridotte all'osso. La più spettacolare e, senza alcun dubbio, gradita novità riguarda l'introduzione: prima di accedere al gioco vero e proprio infatti, la EA ha preparato un videoclip consistente in un collage di immagini spettacolare tratti da Italia '90 e supportate da una colonna sonora eazy-dance. Il risultato è massivo e anche se la qualità delle immagini è piuttosto scarsa (come sempre su Mega CD) la lunghezza e la frenesia del "filmato" sono lodevoli. Altri optional di cui è dotata la versione CD sono i mini-film (più di 150) in FMV che mostrano l'esecuzione dei vari schemi di gioco e opzioni simili. Per finire segnaliamo 16 squadre nuove (i nomi sono sempre inventati) e una maggiore quantità di effetti sonori ("oooh", "aaaah" and so on...). Spreccarsi sembrava brutto...



COMMENTO



La simulazione calcistica più sopravvalutata del mondo arriva su CD e, tanto per cambiare, le differenze fra dischetto argentato e cartuccia si contano sulle dita di una mano. Cosa ancor più tragica, tali differenze non sono sufficienti a coprire le pecche di un titolo davvero ingiocabile e di una banalità paurosa: le partite si riducono a un tirassegno da una distanza di 30 metri, come se tutti i calciatori del pianeta avessero la sabongia di Koeman e i portieri fossero scarsi come Campos, e la possibilità di giocare in quattro contemporaneamente aumenta il divertimento iniziale, ma alla lunga stanca. Tre cose sole si salvano di **FIFA** su Mega CD: il sonoro (con cori e menate varie), il videoclip introduttivo ("alla **NHL 94**", davvero fenomenale) e il fatto che il gioco sia sponsorizzato dalle Adidas Predator, le migliori scarpe da calcio esistenti sul mercato. Fate un po' voi... lo aspetto **Sensible World of Soccer**. Certo, uscirà a Dicembre, ma volete mettere?

Simon



Ecco alcune immagini della stupenda intro di **FIFA**... Vai Totò!



TIONAL

loading... Please wait!



Bell si cietta a velocità warp per bloccare il tiro di Brolin: peccato ci siano i nomi inventati in FIFA...



Palla lunga e pedalare è una cosa da imparare. Vai Trap!

Team Strategy



Prestol Qualcuno si metta sul primo palol

COMMENTO



E' incredibile come questo titolo, realizzato in maniera mediocre e dalla giocabilità alquanto limitata, possa piacere a così tanta gente. Non ci si diverte, non ci si appassiona, non è realistico, eppure ha venduto ziloni di copie. Tutti sapevamo che la EA ci avrebbe propinato questa versione su CD ed era altrettanto prevedibile (ma comunque evitabile) che le migliori si sarebbero limitate al sonoro e a qualche optional qua e là. Così è stato. Come era successo con **NHL 94**, la EA ha cercato di ottenere il massimo risultato (vendere di brutto) con il minimo sforzo: purtroppo per la casa USA però, **NHL** era un titolo che pompava adrenalina alla stragrande, mentre su **FIFA** è meglio stendere un velo pietoso. Il calcio è ben altro e speriamo che gli americani se ne siano resi conti con gli ultimi mondiali...

Paolo



CASA PRODUTTRICE
ELECTRONIC ARTS

GENERE
SPORTIVO

DISTRIBUZIONE
AMERICANA

VERSIONE
PARALLELA

NUMERO GIOCATORI
1-2

GRAFICA

82

▲ Animazioni dettagliate e introduzione veramente esaltante

SONORO

89

▲ I cori da stadio sono una vera manna e anche le musiche introduttive rullano

GIOCABILITÀ

50

▼ Identico alla versione su cartuccia è ugualmente ingiocabile

LONGEVITÀ

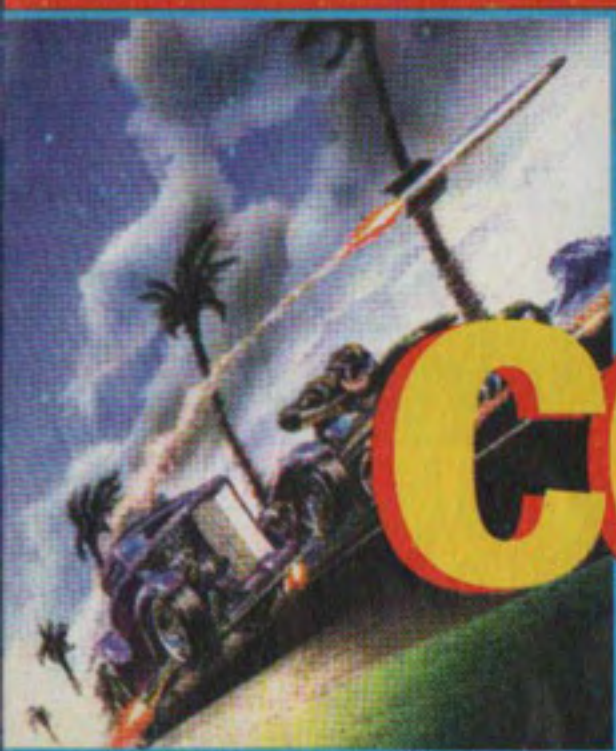
65

▼ Scusa, mi ripassi la cartuccia di Sensi?

GLOBALE

73

Un titolo appena discreto che sarebbe passato quasi inosservato se non fosse stato gonfiato dall'hype



COMBAT CARS

L

e macchine sono schierate sulla linea di partenza. I motori rimbombano scalpitanti in attesa del via, la tensione si taglia con il coltello... Finalmente scatta il semaforo verde, sono partite! La

gara è emozionante e le vetture sbattono a destra e a sinistra del tracciato, cercando di sorpassarsi con tecniche al limite del regolamento, e anche molto oltre. Ormai siamo agli sgoccioli e le vetture si dirigono verso la linea di fine tracciato ma... Ok, ok mamma, la smetto di demolire mezza casa con le macchinine radio-

comandate! Non c'è niente di più divertente delle gare che si facevano una volta con le vetture radiocomandate e **Combat Cars** si ispira a quell'innocente passatempo giovanile, aggiungendo alcuni particolari che a quei tempi non si potevano avere, come i fumogeni, i missili a ricerca calorica e altri simpatici oggettini. In questo gioco potete scegliere fra otto piloti diversi, ognuno con le proprie caratteristiche di guida e con una particolare arma a disposizione: occhio però perché non tutti sono indicati per i principianti e i piloti più veloci sono anche quelli più difficili da comandare. **Combat Cars** vi vedrà affrontare 24 impegnativi tracciati. In

realtà le piste base sono 6, ma di ognuna di esse ci sono 4 diverse versioni con numerose varianti. Le già menzionate armi speciali rendono più emozionante e frenetica l'azione e vi permettono di mettere un bastone fra le ruote ai vostri avversari più coriacei. Se vi piacciono le corse emozionanti ora avete pane per i vostri denti.

VI SERVE QUALCOSA PER VINCERE?

Se pensate che la vostra bravura non sia sufficiente a vincere le gare e volete a tutti i costi rendere la vostra macchina più competitiva, potrete, dopo ogni percorso, usufruire di un simpatico negozietto in cui investire le vostre vincite. Potrete acquistare pneumatici per migliorare l'aderenza, motori per avere sempre più cavalli, turbo per ottenere accelerazioni spettacolari e... dei power up "particolari" per fare simpatici scherzetti in gara ai vostri avversari.



Buongiorno, mi dia tre etti di Parmacotto...



Inutile dire che sul ghiaccio la tenuta di strada è assai più precaria...



Two players one-a-one (Volete un consiglio? Aspettate **Micro Machines 2**... NdSimon)

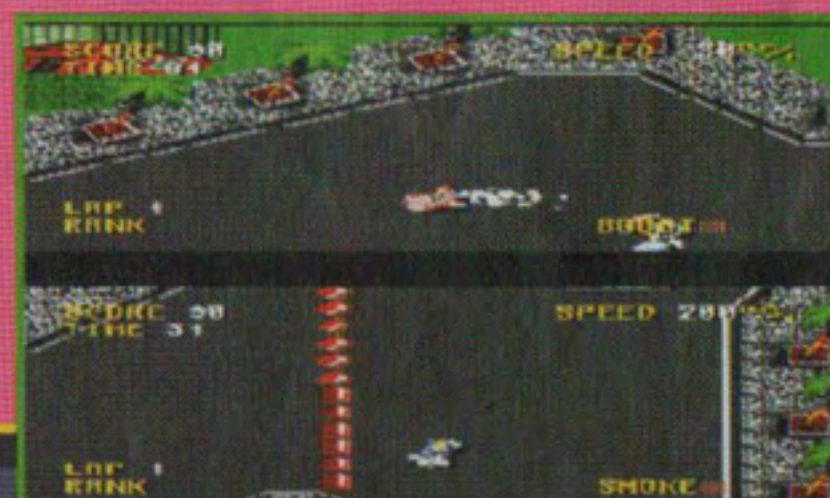


Come potete vedere in **Combat Cars** c'è un "cameo" di Cindy Crawford...



SE SIETE STANCHI DI GIOCARE DA SOLI...

Nel caso non vi divertiate più a stracciare gli avversari computerizzati, potete sempre organizzare emozionanti sfide con i vostri amici. E' infatti disponibile un'opzione per due giocatori contemporaneamente: in questo caso la visuale di gioco viene ridotta e divisa a metà e ogni giocatore avrà a disposizione una parte dello schermo in cui guidare il proprio bolide. A volte lo schermo sembra un po' piccolo per riuscire a guidare la macchina, ma sono i sacrifici che si devono fare per giocare in due.



Attenzione, questo gioco può causare problemi alla vista se giocato in due un televisore più piccolo di 21 pollici...

I RAGAZZI DEL BRACCIO DELLA MORTE

Ecco a voi i simpatici otto, ovvero i loschi figure di professione piloti fra cui potrete scegliere il vostro personaggio, ognuno con proprie caratteristiche e la propria arma.



MAMA - Non ha particolari difetti ma neppure grandi pregi, un pilota tutto sommato nella norma.



SADIE - La sexy Sadie punta molto sulla sua arma: la colla da spargere sul tracciato. Come pilota non è poi molto forte.



RAY - Un vero gallo che dispone anche di buone doti di pilota. Veloce e molto reattivo.

MEKMAC - Più che un pilota un ammasso di fardo infilato in una vettura. E' piuttosto difficile da controllare, ma dispone di simpatiche mine da disseminare sul tracciato.



JACKYL - Uscito direttamente da un film di pirati, Jackyl non ha un'ottima tenuta di strada e anche lui sfrutta molto la sua arma: olio da distribuire abbondantemente sulla strada.



GROWL - Il più indicato se siete alle prime armi. Ha un'ottima tenuta di strada e come arma ha una cortina fumogena.



ANDREW -

Qui si arriva veramente ai pezzi da novanta. Ottima accelerazione e una buona dose di missili a ricerca automatica nascosti in macchina.



METRO - Un fulmine sulle piste, peccato che sia armato semplicemente di un mitragliatore.



COMMENTO



Appena si inizia a giocare a **Combat Cars**, la prima cosa che viene in mente è la grande somiglianza che ha con **Micro Machines**. Il paragone con un gioco che comunque ha avuto un

discreto successo potrebbe essere penalizzante per questa cartuccia, e in effetti lo è. La grafica, pur non presentando grosse lacune, non è eccezionale e lo scrolling delle vetture sullo schermo è piuttosto lento. La giocabilità in singolo è veramente poca, ma acquista parecchi punti se giocato in due. Negli emozionanti testa a testa **Combat Cars** offre il massimo di quelle che sono le sue possibilità di divertimento. Sfortunatamente le poche opzioni non ne fanno poi un gioco molto longevo. **Combat Cars** poteva essere sviluppato molto meglio e ormai all'orizzonte si profila l'arrivo di **Micro Machines 2...**

Mad Max

COMMENTO



E' sempre la solita storia. Prendete una dose di **Micro Machines**, aggiungete uno spruzzo di **Road Rash 2**, una quantità abbondante di **Rock 'n' Roll Racing**, mescolate abbondantemente il tutto e otterrete **Combat Cars**. Questo gioco presenta caratteristiche prese un po' qua e un po' là dagli altri prodotti del genere. La grafica è ben studiata pur non risultando mai eccessivamente accattivante e lo scrolling, soprattutto nel modulo a due, non convince fine in fondo. Quello che ha di strano questo gioco è che è comunque divertente, si ha il fenomeno "ancora una partita e poi basta" che vi fa rimanere per ore attaccati come degli scemi allo schermo. Non è niente di eccezionale, ma vi fa passare comunque delle ore divertenti.

Puck

BEACH TRACK 1
LAP RECORD 1:00:00 JACKYL
TRACK RECORD 3:00:00 JACKYL



CASA PRODUTTRICE

ACCOLADE

GENERE

AUTOMOBILI

DISTRIBUZIONE

PARALLELA

VERSIONE

AMERICANA

NUMERO GIOCATORI

1-2

GRAFICA

70

▲ I fondali sono realizzati in maniera veramente impeccabile

▼ Le macchine sono troppo piccole e la varietà generale è piuttosto scarsa

SONORO

72

▲ Qualche simpatica musicchetta dance

▼ Il rumore del vostro motore vi fa pensare di avere una rana sotto al cofano

GIOCABILITÀ

68

▲ Divertente, nonostante i limiti, se giocato in due

▼ Lo scrolling, certo non impeccabile, rende difficile concentrarsi sulla propria vettura

LONGEVITÀ

68

▲ Sono disponibili numerose piste da affrontare oltre al modulo per due giocatori

▼ Un editor dei tracciati sarebbe stata veramente una bella idea

GLOBALE

71

Un titolo da rispolverare dopo qualche mese per farvi anche solo una partita, ma non è certo il gioco che vi cambierà la vita

MEGA COM

77



There goes the neighbourhood...

Body Count. Un nome che è tutto un programma (non per niente un videogioco E' un programma, eheheh...), e che programma! Il titolo di questo sparatutto in soggettiva significa infatti "calcolo delle perdite umane". E a fare questo calcolo sarete proprio voi, dato che il gioco vi mette nei panni di un marine spaziale incaricato di respingere un'invasione di alieni con le cattive piuttosto che con le buone. E allora che c'entrano le "perdite umane" visto che a cadere sotto i colpi della

mente, la varietà non è massicciamente presente in giochi di questo tipo, ma i programmatori di Body Count hanno cercato di fare del loro meglio per distanziare la loro creatura da altri giochi simili attualmente in circolazione. Per esempio, in Body Count è possibile



Scusate, sapete come si fa a salire sulle moto in Streets of Rage 3?

BODYCOUNT

MA NON È BOSS-IBILE!

Quello che vedete nella foto è uno dei boss del gioco. Ognuno di essi presenta numerosi punti deboli che vanno tolti di mezzo in un certo ordine. Sfortunatamente è impossibile difendersi contro le raffiche di mitra che partono da alcuni di questi mostruosi ordigni, il che è piuttosto frustrante.



vostra arma da fuoco sono degli extraterrestri? Nulla! Ma è colpa nostra se la traduzione ufficiale di Body Count non corrisponde esattamente al senso originale del termine? Stendiamo un velo pietoso su queste deficienze della lingua italiana e passiamo al nocciolo della questione. Il vostro personaggio esordisce con un mitra di scarsa potenza che può essere trasformato in un cannone ultrapotente colpendo i power-up che galleggiano per lo schermo e si nascondono dietro elementi rimovibili dello scenario. Natural-



Caricare, puntare... Fuoco!

intaccare o distruggere qualsiasi cosa si trovi sullo schermo, sprite o fondali che siano, mentre in molti altri contemporanei di BC i nostri colpi rimbalzano innocuamente su tutto fuorché i nemici. Tuttavia, la differenza più rilevante fra Body Count e i suoi rivali sta nelle opzioni di controllo. E' possibile giocare col joystick, con una pistola Menacer, o anche con un Sega Mouse. Tuttavia, i possessori di Megadrive provvisti solamente del joystick troveranno molto difficile controllare il cursore, in quanto sotto l'influenza di questi comandi ordinari risulta lento e goffo. E' molto più facile giocare col mouse, dato che con esso il cursore sfreccia come una saetta. Usare la pistola è un gran bel divertimento, ma la cosa dà buoni risultati solo con uno schermo di notevoli dimensioni: il puntamento di precisione può risultare un po' difficoltoso su un monitor da 14 pollici. Un altro problema è causato dalla vostra stessa arma. Quando non viene potenziata (e mantenuta in questo "stato di grazia"), ci vogliono quattrocento milioni di anni per uccidere anche il più imbranato dei soldati di fanteria, figuriamoci poi dover colpire tutti i missili lanciati al vostro indirizzo dalle macchine da guerra nemiche. Ciò rende il gioco non poco frustrante.

COMMENTO



Lethal Enforcers è l'unico gioco decente di questo genere che stia spopolando fra i possessori di Megadrive, perciò Body Count non ha certo da temere una concorrenza numerosa.

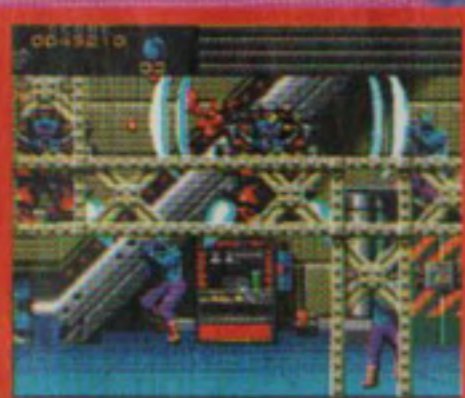
Questo però non ha molta importanza, poiché se non ci si gioca facendo uso di una pistola o di un mouse, Body Count risulta assolutamente ingiocabile. Con l'aggiunta di una delle summenzionate periferiche, l'azione è di gran lunga più divertente. Purtroppo il gioco è incredibilmente limitato sul versante della varietà: dopo un paio di livelli, si può dire che abbiate già visto tutto. A meno che non abbiate soldi da gettare al vento, vi consiglierai di rivolgere la vostra attenzione e il vostro portafogli da qualche altra parte.



Un paio di nemici presi a prestito da Cabal di Clive Barker...



Pure con le moto d'acqua vanno in giro 'sti beoti...



Ehi, ma questo è il famoso omino nel tombino (© DeeJay Time)!



Il quarto livello in pieno effetto: occhio a quei missili!

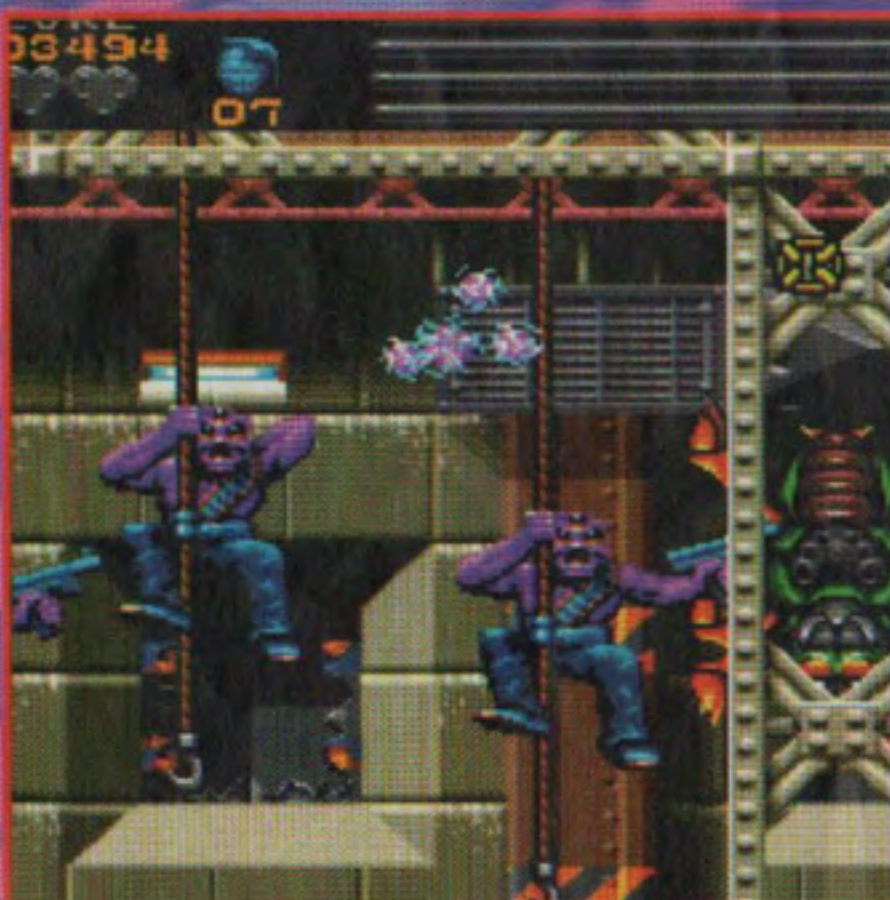
COMMENTO



Senza ombra di dubbio i possessori di un Menacer o di un Sega Mouse staranno sbavando dal desiderio di avere un gioco che faccia uso di questi particolari comandi. Beh, anche se non può essere considerato esattamente ciò che fa al caso loro, **Body Count** è uno sparatutto in soggettiva abbastanza dignitoso. Tuttavia, BC presenta un difetto comune a molti altri giochi del suo genere: è povero di cose da fare e (similmente al gruppo musicale omonimo, capeggiato da Ice T) estremamente ripetitivo. **Body Count** è un buon esempio di tirassegno piattaforma, ma personalmente trovo questo genere di giochi alquanto monotono. A meno che non siate disperatamente in cerca di un titolo da usare con il mouse o la pistola, io non mi precipiterei fuori neppure per dargli un'occhiata.

A TUTTA POTENZA

Body Count presenta un ricco assortimento di power-up. Alcuni di essi sono nascosti sullo sfondo, altri galleggiano per lo schermo nell'attesa di essere colpiti. Più preziosa è l'icona, più velocemente si sposta lungo l'area di gioco, rendendo così più difficile la sua cattura.



GRAFICA

86

- ▲ Sprite e fondali grossi e vivaci
- ▼ Un po' carenti le animazioni

SONORO

75

- ▲ Motivetti dignitosi ed effetti convenzionali

GIOCABILITÀ

80

- ▲ Facilmente accessibile e abbastanza godibile se giocato con la pistola o il mouse

LONGEVITÀ

61

- ▼ La varietà è il tallone d'Achille di **Body Count**: visto un livello, visti tutti

GLOBALE

72

- Non sarà all'altezza di **Lethal Enforcers**, ma **Body Count** rimane comunque un titolo in grado di piacere agli appassionati del genere.



Chi di voi ha un passato da videogio-
catore con una certa esperienza, sicu-
ramente ricorderà il periodo in cui la
Psygnosis furoreggiava sui maggiori
formati con i suoi titoli. Il successo
della casa di Liverpool era dovuto principalmente
all'ineccepibile realizzazione tecnica e alla cura
per i particolari che si avvertivano durante il gioco.
Certo, gli anni d'oro sono passati, e ora altre case
godono degli onori della ribalta, ma qualche con-
glio dal cilindro la buon vecchia Psygnosis riesce
ancora a tirarlo fuori. Il gioco che andremo ora a
esaminare è il seguito del
famoso **Shadow of the
Beast**, una via di mezzo
fra un platform game e un
arcade adventure in cui
erano richieste doti di de-
strezza, ma anche preci-
sione e intelligenza. Allora
interpretavate il ruolo di
un ripugnante caprone,
ora invece avete ripreso le
sembianze di un essere
umano. La sostanza non è



Ammazzaò, che brutto questo bambino! Perché rischiare la propria



*Due parti di steampunk, una di fantasy, un
bel po' di caricamenti e... Voilà! Ecco a voi
Beast 2...*



*Cosa sono 'sti esseri, rane
ipervitaminizzate o canguri verdi?*



LA BESTIA E' VECCHIA



Mannaggia, le zanzare diventano ogni anno più grandi...

Ci sono giochi che, pur col passare degli anni, man-
tengono inalterato il loro divertimento: sono i grandi
classici che non ci stancheremo mai di giocare. Sfor-
tunatamente, **Beast II** non rientra in questa
categoria. Lo schema di gioco sa un po' di vecchio e
non regge il passo con i nuovi prodotti del mercato.
L'azione di gioco, indipendentemente dalle pecche
tecniche, è lenta e comunque non riesce a coinvolge-
re fino in fondo il giocatore. Sicuramente dicendo
questo mi tirerò dietro le critiche dei molti fans di
questa saga, ma onestamente penso che ci siano
molti altri prodotti che valgono la pena di essere
comprati più di questo gioco, per giunta su CD.



Vi siete puliti lo scarpo almeno, prima di entrare in casa?



I soliti vigliacchi che si mettono in due contro uno...



E il venerdì... poscel

BEAST II



COMMENTO



Se devo essere proprio sincero, della versione Amiga di questo gioco apprezzavo solo l'introduzione: era veramente stupenda, soprattutto considerando l'anno in cui era stata realizzata. Non ero comunque prevenuto nei confronti di questo gioco perché, si sa, dalla Psygnosis ci si può aspettare sia capolavori che sonori fiaschi. In questo caso ci troviamo davanti a una via di mezzo, il classico gioco ibrido che non è certo da buttar via, ma che non riesce a convincere fino in fondo. La grafica è senz'altro buona, così come il sonoro, impreziosito da dialoghi digitalizzati. Appunto in questi dialoghi c'è però uno dei più gravi problemi di questo gioco, i tempi di accesso al disco. I caricamenti rompono troppo l'azione, di per sé ben poco eccitante, al punto da rendere **Beast II** monotono e talvolta persino frustrante. La cartuccia non era niente di particolare e questa era l'occasione per migliorare almeno in parte il gioco, invece la versione Mega-CD presenta gli stessi problemi del predecessore e per giunta ne ha di nuovi.



Ragazzi, mi sa che siamo un po' nella m...

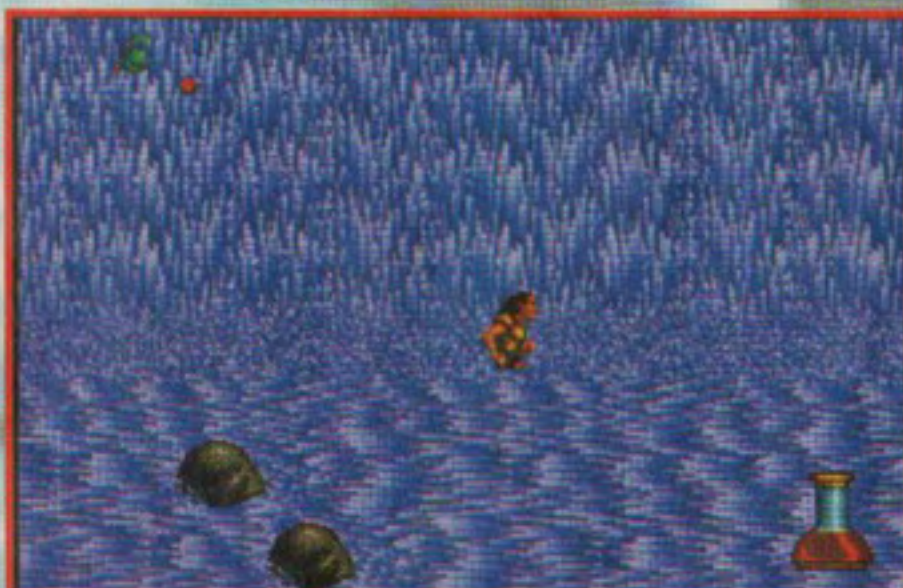
POTEVAMO STUPIRVI CON EFFETTI SPECIALI...

Il gioco non presenta grandi varianti rispetto alle precedenti versioni: l'unica novità degna di rilievo è data dal fatto che i vari personaggi che incontrerete, invece di far apparire sullo schermo le proprie frasi, le pronunciano a viva voce. Senza dubbio è una innovazione molto spettacolare che permette di colarsi a pieno nell'atmosfera del gioco, ma presenta anche lati negativi. Prima di tut-



La grafica di **Beast 2** ha perso nel passaggio da Amiga a MD e MCD, ma è sempre eccellente...

to le frasi sono pronunciate in inglese e, se con questa lingua non avete un buon rapporto, sicuramente avreste trovato più facile leggere le frasi a video. Ma questo è un aspetto secondario poiché, a differenza di quanto avveniva in **Rise of the Dragon**, i dialoghi non sono fondamentali per la conclusione del gioco. Il vero problema è dato dai lunghi tempi di accesso al disco durante il gioco: ogni frase genera una pausa nell'azione prima e dopo esser stata pronunciata, rendendo così **Beast II** lento e spezzettato.



Porca zozza, così mi si bagna il Rolex!

COMMENTO



Non capisco la Psygnosis. Avevano già prodotto una versione per cartuccia piuttosto modesta e invece che sforzarsi di migliorarla o, addirittura, produrre un titolo totalmente nuovo per Mega-CD, hanno riportato pari passo il gioco così com'era, con tutti i suoi difetti, aggiungendo soltanto maldestramente alcuni ritocchi all'aspetto sonoro. **Beast II** non è totalmente da disprezzare, la grafica è buona e lo schema è quello della prima puntata: il fatto è che il tutto comincia a risultare piuttosto datato e non riesce a reggere il passo con i prodotti che escono in questo periodo.



CASA PRODUTTRICE
PSYGNOSIS

GENERE
AVVENTURA

DISTRIBUZIONE
UFFICIALE

VERSIONE
EUROPEA

NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA

86

▲ Sprite disegnati in modo fantastico e fondati veramente da sballo
▼ Alcuni particolari sono realizzati in modo piuttosto grossolano

SONORO

85

▲ Incredibili frasi digitalizzate che rendono molto emozionanti le prime partite
▼ Dopo un po' di volte i dialoghi stufano, e rallentano il gioco

GIOCABILITÀ

67

▼ L'azione è TROPPO lenta
▲ Il vostro personaggio vi permette, fin dalla prima partita, di liquidare al meglio ogni tipo di nemico

LONGEVITÀ

59

▼ Il gioco non presenta quella sfida necessaria per renderlo duraturo. Dopo poche partite vi sarete già stufati di giocarlo

GLOBALE

59

Non è un grande investimento: alla versione su cartuccia mancano solamente le frasi digitalizzate, che tra l'altro rallentano di molto l'azione

Mandelbrot. Il nome del progenitore della Matematica del Caos deve essere passato per la mente di qualcuno alla prima visione della sua superficie. Chilometri di terra arida e uniforme con un disegno a frattali senza alcuna netta distinzione nell'insieme, eppure ogni acro, ogni metro, ogni millimetro lievemente diverso da quelli che lo circondano. L'estetica, o anche gli antiquati sistemi della teoria dei numeri del tardo ventesimo secolo non erano nella mente di quei primi esploratori. Era la ricerca di risorse, e in particolar modo quella di una vena generosa di Meridium, minerale indispensabile per la Super Fissione, ad alimentare i loro impulsi esplorativi. Non originaria della Terra, questo elemento è reperibile su pianeti di alta densità in cui sono concentrati metalli eccezionalmente pesanti. Pianeti come Mandelbrot. Mandelbrot diventa presto teatro di una operazione coloniale di estrazione mineraria, e il lento stu-

A BUON RENDERING...

Battlecorps è il secondo gioco a fare uso del rendering 3D che la Core Design ha creato lo scorso anno per la versione Mega-CD di **Thunderhawk**. La stessa tecnologia è stata impiegata nell'im-

minente **Soulstar**, e un principio simile è alla base di **BC Racers** (ora intitolato **Chuck Rally**), un gioco di corsa in treddi attualmente in lavorazione.

RIASSUNTO DELLE PUNTATE PRECEDENTI

La vostra missione viene esaurientemente riassunta a viva voce dal Coordinatore della Missione, il Tenente Calgary, con l'aiuto di diagrammi. C'è anche una introduzione cinematografica alla trama del gioco in Full Motion Video.

BATTLECORPS



pro di un mondo desolato ha inizio subito dopo. Ma il globo frattale riserva una brutta sorpresa. Il bio-computer principale, MOSES (Multicameral Organic Synergistic Energised System; e non chiedeteci di tradurlo se ci volete bene - Ndr) viene danneggiato da un virus per mano di una compagnia mineraria rivale. Rivalutando i colonizzatori come una minaccia per Mandelbrot, MOSES mette a repentaglio vite e profitti. Sulla Terra si decide di inviare una costosissima spedizione semi-militare a disattivare l'insano calcolatore, e tre Armodillos BAM fanno dunque rotta per Mandelbrot.

do i colonizzatori come una minaccia per Mandelbrot, MOSES mette a repentaglio vite e profitti. Sulla Terra si decide di inviare una costosissima spedizione semi-militare a disattivare l'insano calcolatore, e tre Armodillos BAM fanno dunque rotta per Mandelbrot.



COMMENTO



Battlecorps trasuda originalità e innovazione fin da quando si accende la console. Persino il menù delle opzioni fa rimanere a bocca aperta in quanto ruota entro una prospettiva tridimensionale isometrica. E quando si comincia a giocare, la sua bellezza si fa ancora più evidente. Lo scrolling e i movimenti sono fluidi e reagiscono perfettamente ai comandi. I paesaggi e gli sprite sono stati realizzati con grande cura, tanto che è quasi un peccato distruggerli. La solidità della struttura di gioco è superata soltanto dalla semplicità del sistema di controllo: muoversi sul terreno di Mandelbrot sembra la cosa più naturale del mondo. Oltre a ciò, la musica è fra le migliori che abbia mai udito in un gioco. La mistura di chitarre furiose e basi ambient e techno aderisce perfettamente allo scenario da incubo in cui si muovono i nostri marines corazzati di titanio. Questo è un ottimo esempio di progettazione e programmazione che ha dato dei bei frutti, e ciò rende **Battlecorps** un titolo fondamentale per la dischettoteca del Mega-CD.

IN PRINCIPIO ERA IL TRIO (MA ANCHE ALLA FINE)

Inviare autentici esseri umani in una spedizione come questa sarebbe una follia: non tanto perché la vita umana è sacra (anzi in questo contesto non lo è affatto), quanto per-

ché le macchine sono di gran lunga più economiche. I BAM operano mediante il trasferimento di un'intelligenza umana in un ambiente cibernetico. Ci sono tre personalità fra cui scegliere:

JACK CUTTER

Il più anziano ed esperto fra i tre, Jack sfoggia anche valori di tutto rispetto per quanto riguarda velocità media, potenza di fuoco e resistenza.



BECKY OJO

La pupa della squadra. Colpisce duro ed è spaventosamente veloce, ma non tollera bene il fuoco nemico.

DICK 'A' JANG

Nel 20° secolo, personalità come quella di Dick erano definite "psicopatologiche". Oggigiorno, invece, sono veramente utili, specie quando si deve pilotare un kit pesante come questo.



CINQUE IN GEOGRAFIA

Mandelbrot comprende cinque zone ambientali, senza contare la singolare area di collegamento che MOSES ha creato per sé al centro del pianeta. Lungi dall'esserci soltanto per bellezza, le varie zone presentano tipi differenti di nemici, una precisa connotazione fisica, e vanno affrontate utilizzando tattiche diverse. I cinque scenari adornano i tredici differenti livelli di gioco su cui sono distribuiti.

PERMAFROST

Problemi di visibilità intralciano le operazioni in queste zone, caratterizzate da una spessa cortina lattiginosa. Per esplorare a fondo queste regioni occorre una certa dose di ragionamento.



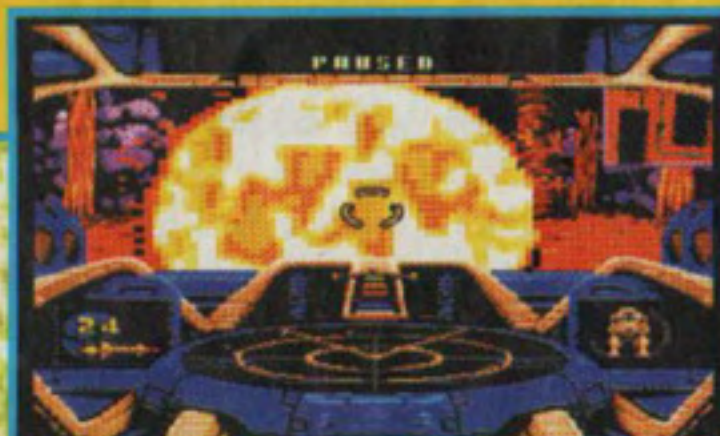
AQUATIC

Combattere sott'acqua è una parola: lentezza nei movimenti, scarsa visibilità, limitata efficacia delle armi... Insomma, è un'area in cui sarete nettamente svantaggiati. Sfortunatamente, MOSES ha ottime attrezzature acquatiche a sua disposizione!



MINING LABYRINTH

Una serie spazzante di gallerie e facciate, create per l'estrazione del Meridium. Questa è una delle zone "enigmatiche" del gioco, con scudi, interruttori e aree nascoste da localizzare.



LAVA

Problemi di surriscaldamento sono molto frequenti in queste zone, poiché a volte è necessario attraversare delle aree vulcaniche. Uno dei livelli presenta una spaventosa muraglia di fuoco in progressivo avanzamento.



INDUSTRIA

Questi sono scenari imperniati su un'azione di pedinamento e blastaggio dei nemici e sono caratterizzati da vaste camere con molti nemici erranti e postazioni di tiro nascoste. Per uscire vincenti da questa regione è necessario un approccio sistematico.





FULL METAL JACKET

Oltre ai cannoni plasma gemelli, avete una scorta limitata delle seguenti armi:

Missili



Mortai



Impulsi Plasma



Lanciafiamme



COMMENTO



Gagliardo! E' raro che una compagnia prenda nota delle critiche nel modo in cui la Core ha ovviamente fatto con **Thunderhawk. Battlecorps** ha preso tutte le caratteristiche migliori di quella radicale simulazione di volo in elicottero e ne ha migliorato notevolmente la giocabilità. Benché il 3D perda un po' del suo impatto alla seconda partita, il gioco rimane una festa per gli occhi, ed è sorprendente quanta varietà visuale ci sia dal primo all'ultimo livello. Comunque sono le missioni, non la grafica, il vero elemento portante del gioco. Un bel conflitto strategico è senz'altro più interessante di una sessione di blastamento senza cervello, sebbene **Battlecorps** possa diventare tanto frenetico quanto possiate desiderare e sia diabolicamente impegnativo negli ultimi livelli. E' l'unico sparatutto tridimensionale alla **Mechwarrior** disponibile per una console della Sega, nonché un gioco essenziale nel suo genere.

BATTLECORPS

SEGA

CORE

PRESS START

CASA PRODUTTRICE

CORE

GENERE

AVVENTURA

DISTRIBUZIONE

UFFICIALE

VERSIONE

EUROPEA

NUMERO GIOCATORI

1

GRAFICA

91

▲ Una grafica in 3D veloce, fluida e ben dettagliata.

▼ A distanza ravvicinata gli oggetti assumono un aspetto blocchettoso.

SONORO

87

▲ Lunghe sezioni di dialogo sapientemente usate.

▼ Certi assoli nelle colonne sonore non si addicono a uno sparatutto futuristico come questo.

GIOCABILITÀ

93

▲ Meravigliosamente giocabile e, allo stesso tempo, impegnativo, appagante, logico e imprevedibile.

LONGEVITÀ

89

▲ Le tredici missioni sono enormi, con tre livelli di abilità inclusi. Longevità al cemento armato!

GLOBALE

92

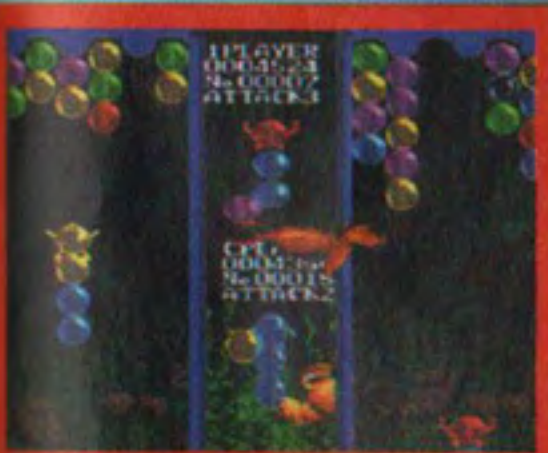
Un gioco su dischetto di splendida fattura con il giusto dosaggio di azione e avventura. Non può deludere nessuno!

Ma c'era proprio bisogno di Magic Bubble? Ma, dico io, con tutti i puzzle game di enorme successo come Columns o Puyo-Puyo ci serviva così tanto un gioco come Magic Bubble? Secondo la C&E Inc. sì, e così ecco a voi l'ennesimo rompicapo sulla scia dei due titoli sopracitati. Lo scopo del gioco è incastrare le varie bolle di diverso colore che dal fondo marino risalgono in superficie così da avvicinare quelle del medesimo colore: in questo modo, come per magia, scompariranno. Al contrario di Tetris, con l'avanzare dei livelli la velocità di "risalita" non aumenta (o almeno non nei primi sei livelli, ma sapete, non sono molto bravo in questi giochi... eh...), ma bisogna superare un altro ostacolo: fra un livello e il successivo, infatti, lo schermo non si "svuota" accumulando così bolle su bolle.

La grafica e il sonoro di Magic Bubble sono su livelli standard (come il resto) con discrete animazioni e commenti musicali, mentre le voci digitalizzate sono un po' roche. Il numero di livelli è alto quanto basta per assicurarne una buona longevità supportata anche da una discreta difficoltà e da tre modi di gioco differenti, sia per la questione dell'accumulo bolliforme, sia per quei dannati pesci che, attraversando lo schermo di gioco, passano sopra le bolle oscurandone la visuale.

SI RINGRAZIA

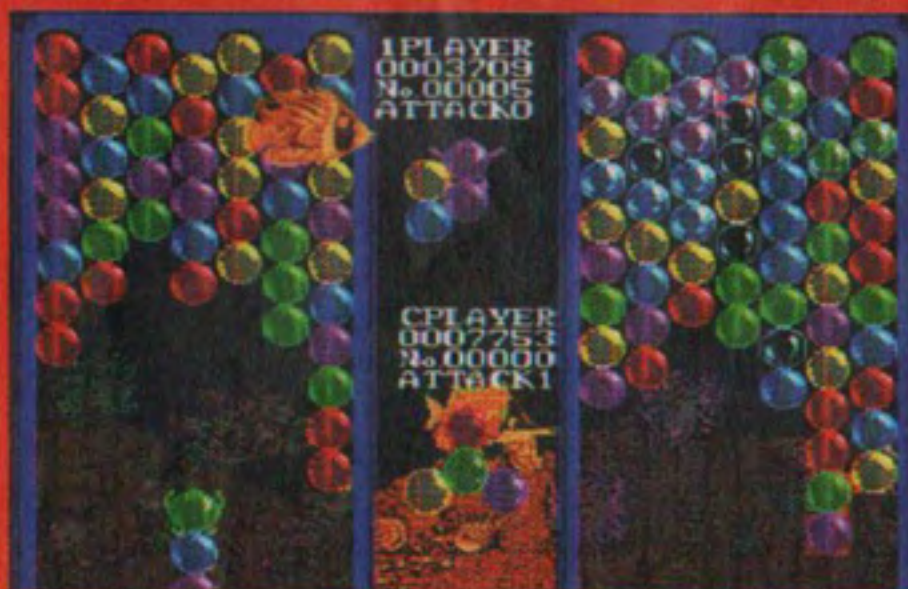
**GRIPHON
ENTERPRISE
PER LA
CARTUCCIA**



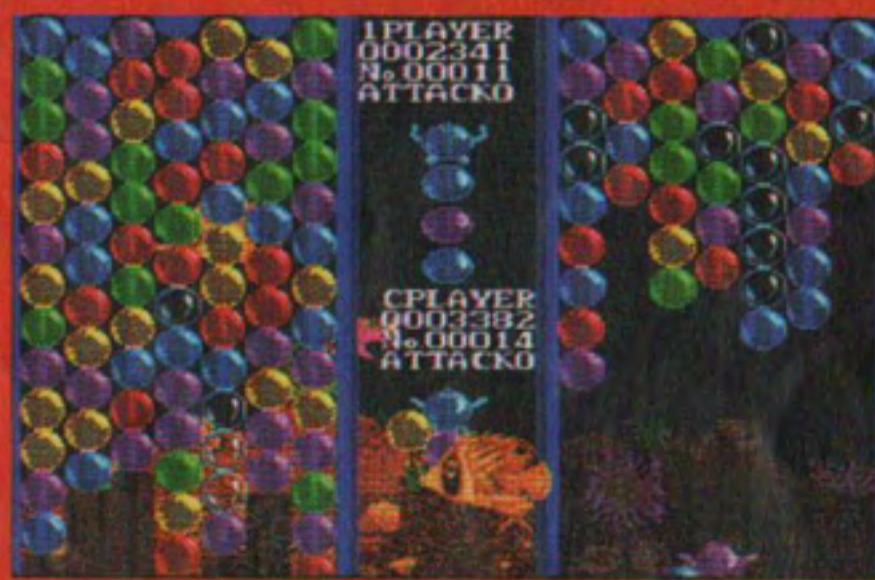
Ma che bella foca (er...)



Eh, ma che due bolle...

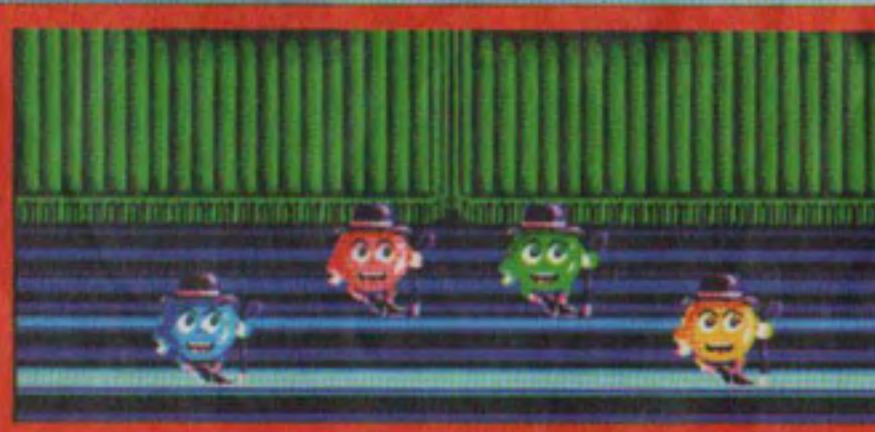
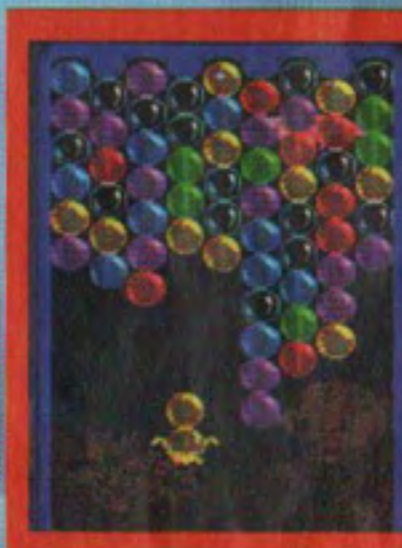


Mille bolle blu...



Il giocatore 1 è messo davvero male...

MAGIC BUBBLE



COMMENTO



Onestamente non sono mai stato un fan di simili giochi, ma a dir la verità non mi è dispiaciuto provare a fondo Magic Bubble. La

realizzazione tecnica di questo prodotto è purtroppo nella media (e dico purtroppo perché la media dei puzzle game non è proprio elevatissima), vista la scarna veste grafica e sonora, ma come giocabilità non è niente male. E visto che in questo tipo di giochi è proprio quest'ultimo il fattore più importante, mi sento di consigliarlo a tutti gli sfegatati del genere, magari dopo un'attenta visione. Infatti c'è a chi piace e a chi no, ma tenete sempre bene a mente che c'è in giro anche di meglio.



CASA PRODUTTRICE

C&E

GENERE

PUZZLE GAME

DISTRIBUZIONE

UFFICIALE

VERSIONE

EUROPEA

NUMERO GIOCATORI

1-2

GRAFICA

70

▲ Discrete animazioni, anche se non sarebbe guastata una maggiore varietà nei fondali
▼ Palette poco azzeccata

SONORO

74

▲ Carine le musiche...
▼ ...ma stendiamo un velo pietoso sugli effetti sonori e sui commenti digitalizzati

GIOCABILITÀ

79

▲ Facile da manovrare
▼ Buona, come in tutti i puzzle game, l'opzione head to head

LONGEVITÀ

76

▲ I livelli sono numerosi...
▼ ...ma a dire il vero non so per quanto ci giocherete

GLOBALE

77

Un buon clone di Columns

ULTIMATE SOCCER

Ragazzi, andiamo subito al sodo: questo gioco è esilarante! Eh già, perché se su certe schifezze non si ride potremmo anche piombare in terribili crisi depressive. In teoria si tratterebbe del solito gioco di calcio; purtroppo Ultimate Soccer è realizzato talmente male da sembrare un altro sport. La fiera delle cose strane inizia con i giocatori che riescono a colpire la palla rimanendo a distanza, senza il bisogno di toccarla (forse usano la telepatia?): certamente è una rivoluzione nel campo dei metodi di controllo! Ma c'è di più: il tiro ad effetto è ancora più rocambolesco e permette alla palla di fare giri di trecentosessanta gradi (roba che non era possibile nemmeno in Microprose Soccer era possibile, e già là come effetti eravamo oltre i

confini della realtà). Capitolo terzo, lo scrolling che, in questo gioco, è verticale. Se volessimo sovrapporre sulla scattosità, bisogna comunque notare che molto spesso non si riesce a seguire l'azione che finisce con lo svolgersi ai margini dello schermo, con tutti i problemi che questo comporta. Volendo essere buoni in questo gioco qualcosa di salvabile ci sarebbe: l'azione di gioco è veramente veloce e ci sono un mucchio di opzioni, fra cui un interessante menu delle tattiche che vi permette di cambiare la formazione durante la partita. Sfortunatamente è poca roba rispetto all'ammasso di schifezze inserite in questa cartuccia, che ne compromettono irrimediabilmente la giocabilità. Di questo gioco vi ho spiegato fatti e misfatti, pregi e difetti. A voi rimane la scelta: volete farvi del male o preferite metter via i soldi per qualche titolo migliore?



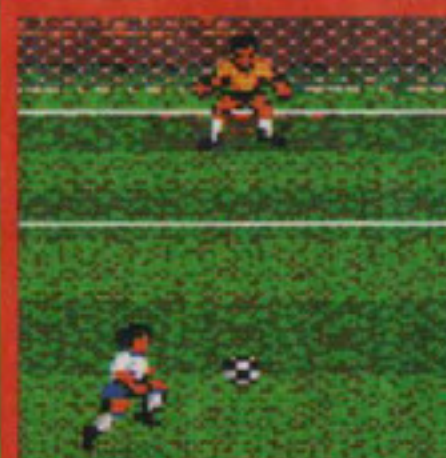
COMMENTO



Oh mamma mia, cosa mi tocca vedere! Il glorioso Master System, pur sulla via del tramonto, è capace di molto più di questo! **Ultimate Soccer** sarebbe un prodotto decoroso, forse, solamente su un Atari VCS. Lo scrolling è qualcosa di esilarante e a volte la console non riesce neppure a tenere l'azione al centro dello schermo, così che dovrete usare la fantasia per capire dove cavolo state andando. Segnare poi è scandalosamente facile, grazie ad alcune azioni sicure che vi permettono sempre, e ripeto sempre, di fare gol. Cosa può spingere una mente umana a produrre un simile schifo? E cosa, ancora di più, può spingere una mente umana a comprare, pagandolo profumatamente, questo schifo? Ai posteri l'ardua sentenza.

MENU

1 PLAYER FRIENDLY
2 PLAYER FRIENDLY
ULTIMATE CUP
ULTIMATE LEAGUE
SEEDINGS
PENALTY SHOOTOUT



DESIGNED BY
THE SHIMADZU LTD.
COPYRIGHT 1971 SHIMADZU LTD.

CASA PRODUTTRICE

SEGA

GENERE

SPORTIVO

DISTRIBUZIONE

UFFICIALE

VERSIONE

EUROPEA

NUMERO GIOCATORI

1-2

GRAFICA

▼ Piccoli e orridi sprites si muovono sopra un campo putrido con un pessimo scorrimento verticale

SONORO

27

♥ In linea con il resto del gioco, anche quest'aspetto è realizzato in modo veramente pietoso.

GIOCABILITÀ

♥ I controlli, veramente incredibili, non consentono di far eseguire ai giocatori in campo quello che si vorrebbe. Ci si riduce al solito sistema della "palla lunga e pedalare"

LONGEVITÀ

▼ Dopo poche partite l'unica funzione di questa cartuccia è quella del fermocorte

GLOBALE

Avete qualche amico veramente antipatico che possiede il Master system? Convincetelo a comprare questa cartuccia e gli avrete fatto un gran brutto scherzo.



*In principio erano le tenebre del
Vuoto Siderale...*

*ma gli uomini della Capitol, in onore
del loro Capo Spirituale, innalzarono
la prima Cattedrale su Luna City e sui
suoi maestosi muri incisero le prime
cronache.*

**Entrate in prima persona nel mon-
do futuribile, meraviglioso e spie-
tato di MUTANT CHRONICLES, a
metà tra il gioco e la fantasia.**



MUTANT CHRONICLES™



MUTANT CHRONICLES, nuovissima opera strutturata in 30 fascicoli settimanali, non è solo uno splendido racconto dedicato alle mitiche avventure di un Samurai del futuro, ma anche un divertentissimo gioco che vi permetterà di ricreare e rivivere i combattimenti di un manipolo di eroi contro l'Oscura Simmetria in un mondo fantastico ed ostile.

Tutte le missioni si svilupperanno su superfici composte da nove mappe tattiche, mentre un set di segnalini ed un mazzo di carte completeranno l'avvincente gioco, che inizierà con uno scenario introduttivo, per passare al Regolamento Base e quindi a quello Avanzato.

Seguiteci dunque in questa splendida, elettrizzante avventura ... Vi aspettano molte sorprese!

MUTANT CHRONICLES : assolutamente vietato perdere l'appuntamento settimanale in edicola con l'incredibile mondo della tecnofantasy!

OGNI SETTIMANA



È IN EDICOLA!





MEGA PARADE

TOP 10 LETTORI MEGA

1) MORTAL KOMBAT	ACCLAIM	Picchiaduro (127) +
2) Street Fighter 2 Plus	Capcom	Picchiaduro (119) -
3) FIFA International Soccer	EA	Sportivo (69) =
4) Streets of Rage 2	Sega	Picchiaduro (65) +
5) Aladdin	Sega	Platform (64) -
6) Sensible Soccer	Sony	Sportivo (58) -
7) Eternal Champions	Sega	Picchiaduro (44) =
8) Sonic The Hedgehog 3	Sega	Platform (37) =
9) NBA Jam	Acclaim	Sportivo (35) =
10) Robocop vs Terminator	Virgin	Azione (30) =

La tribù che gioca è andata in vacanza e la classifica risente della pausa estiva: calma piatta. **Mortal Kombat** rulla ancora supremo, ma se volete saperlo, ci ha rotto. Oooh, dovevamo dirlo. Siamo comunque certi che tra un paio di mesi, **Mortal Kombat II** ci iriderà dall'alto della chart. E così sia.



WANTED

1 CLOCKWORK KNIGHT	SEGA	SATURN
2 Super Shinobi EX	Sega	Saturn
3 Metal Head	Sega	Mega 32
4 Earthworm Jim	Playmates	Megadrive
5 Star Wars Arcade	Sega	Mega 32



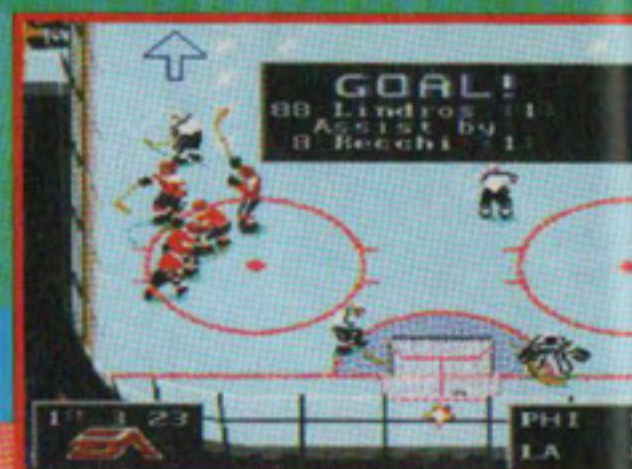
TOP 20 MEGADRIVE

1 MORTAL KOMBAT II	ACCLAIM	PICCHIADURO	NE
2 Dynamite Headdy	SEGA	Platform	-
3 Super Street Fighter II	Capcom	Picchiaduro	NE
4 Virtua Racing	SEGA	Sportivo	=
5 Sub-Terrania	SEGA	Sparatutto	-
6 NBA Jam	Acclaim	Sportivo	-
7 Jungle Book	Virgin	Platform	-
8 Ragnacenty	SEGA	RPG	NE
9 Sonic The Hedgehog 3	SEGA	Platform	-
10 Mega Turrigan	Data East	Azione	-
11 Streets of Rage 3	SEGA	Picchiaduro	-
12 PGA European Tour Golf 2	EA	Sportivo	-
13 Sensible Soccer	Sony	Sportivo	-
14 Gunstar Heroes	SEGA	Azione	=
15 Fatal Fury 2	Takara	Picchiaduro	NE
16 Mean Bean Machines	SEGA	Puzzle	-
17 Eternal Champions	SEGA	Picchiaduro	-
18 Aladdin	SEGA	Platform	-
19 Mortal Kombat	Acclaim	Picchiaduro	=
20 X-Ranza	SEGA	Sparatutto	=

MEGA PARADE - MEGA CONSOLE
Via Edolo 29 - 20125 Milano
oppure faxate allo 02/66981159

TOP 15 MCD

1 NHL HOCKEY '94	EA	SPORTIVO	=
2 Sensible Soccer CD	Sony	Sportivo	=
3 Sonic CD	SEGA	Platform	=
4 FIFA International Soccer	EA	Sportivo	NE
5 Tom Cat Alley	SEGA	Azione	-
6 Shining Force II	SEGA	RPG	NE
7 Silpheed	Game Arts	Sparatutto	-
8 Dracula Unleashed	SEGA	Avventura	-
9 Battlecorps	Core Design	Sparatutto	NE
10 Lunar: The Silver Star	SEGA	RPG	-
11 Mortal Kombat CD	Acclaim	Picchiaduro	-
12 Lethal Enforcers	Konami	Sparatutto	=
13 Ecco The Dolphin	SEGA	Avventura	+
14 Powermonger CD	EA	Strategico	=
15 Thunderhawk	Core Design	Sparatutto	-



TOP 5 MASTER SYSTEM

1 ECCO THE DOLPHIN	SEGA	AVVENTURA	=
2 Micro Machines	Code Masters	Azione	=
3 Sensible Soccer	Sony	Sportivo	=
4 Jungle Book	Virgin	Platform	=
5 Aladdin	Sega	Azione	=



TOP 5 GAME GEAR

1 NBA JAM	ACCLAIM	SPORTIVO	=
2 Micro Machines	Code Masters	Sportivo	+
3 Sensible Soccer	Sony	Sportivo	=
4 Robocop Vs Terminator	Virgin	Azione	-
5 Battletoads	Sega	Azione	-



L'OPINIONE DELLA REDAZIONE!!!

GIOCO	BIO MASSA	FABIO	MARCO	MATTEO	PAOLO	SIMON	MEGAMEDIA
BATTLECORPS (MCD)	7	8	7	7	8	7	7,3
BEAST II (MCD)	6	6	7	6	6	7	6,3
BODY COUNT	6	7	5	7	6	5	6
CHAMPIONS W. CLASS SOCCER	6	6	5	4	6	6	5,5
COMBAT CARS	4	5	6	6	4	6	5,2
FATAL FURY 2	8	7	7	7	7	8	7,3
FIFA INT. SOCCER (MCD)	6	6	6	7	6	5	6
MAGIC BUBBLE	6	6	7	6	6	7	6,3
MORTAL KOMBAT 2	8	9	8	8	9	9	8,5
RAGNACENTY	8	7	7	8	8	7	7,5
SAILOR MOON	6	6	5	4	6	6	5,5
SUPER STREET FIGHTER 2	8	8	8	8	8	8	8
ULTIMATE SOCCER (MS)	1	2	1	2	1	1	1,3

MEGALEGENDA

10 - Promosso a pieni voti!

9 - Ottimo

8 - Molto buono

7 - Buono

6 - Sufficiente

5 - Scarso

4 - Insufficiente

3 - Gravemente insufficiente

2 - Inclassificabile

1 - Foglio bianco

Allora, come avete passato le vacanze estive? Ve li siete goduti i Mondiali in spiaggia, sul portatile da 14 pollici, con un panino alla mortadella fra le gancie eh? Bravi, bravi. Sapete dove eravamo noi mentre fabbricavate castelli di sabbia, giocavate al piccolo sommozzatore o vi arrampicavate sul K2? In redazione, ecco dove! A lottare contro temperature equatoriali, formiche formato famiglia e mouse efficienti al 20% per via del calore (non vi dico le sudate che mi sono fatto per spostare di cinque centimetri il cursore del Mac!) per finire il numero che avete fra le mani prima che il nostro tipografo prendesse ombrellone, pinne, salvagente e si volatilizzasse verso un'ignota località balneare. Cosa non facciamo per voi lettori! Beh, ora che ho dato sfogo a tutte le mie frustrazioni, posso rammentarvi l'indirizzo al quale potete spedire i trucchi di vostra scoperta:

Mega Console - Megatrix
c/o Futura Publishing
Via Edolo 29
20125 Milano

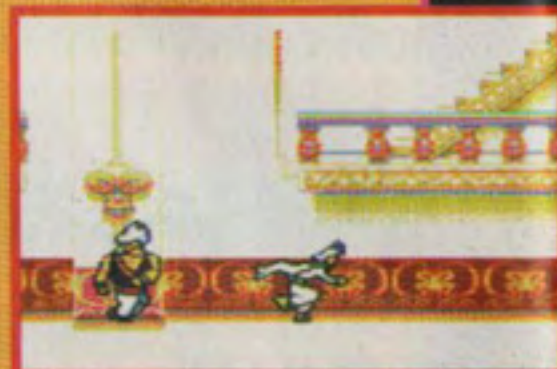
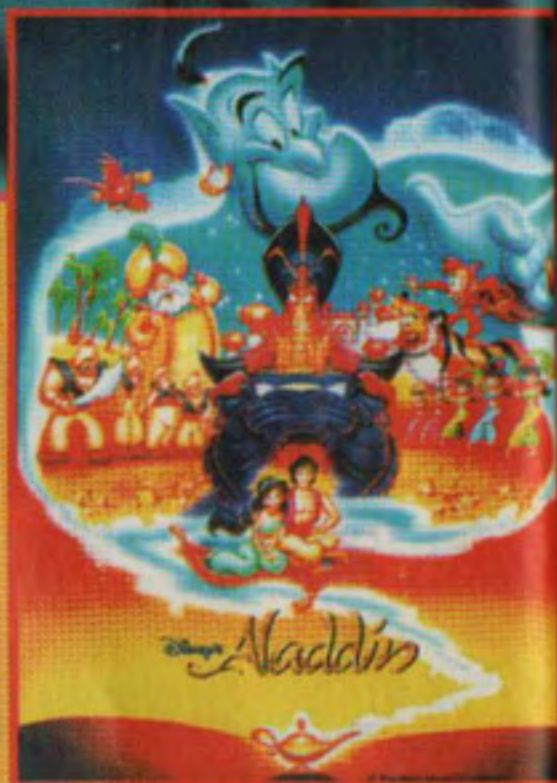
A cura di Fabio D'Italia



ALADDIN GAME GEAR Codici

Jaffar non vi dà pace? E voi allora inserite questi codici: se non altro, potrete decidere voi in quale livello subire le sue cattiverie!

Livello 2:	LAEA
Livello 3:	ASNF
Livello 4:	DMIA
Livello 5:	INSI
Livello 6:	NEUA
Livello 7:	AALG
Livello 8:	BLTO
Livello 9:	UIAN



JUNGLE BOOK MASTER SYSTEM Selezione dei Livelli

Quando appare il logo della Sega, tenete premuti i tasti 1 e 2 e ruotate il pad direzionale; se il cheat ha funzionato, dovrete udire un suono squillante quando appare il logo della Virgin. Se ciò avviene, premete START e potrete selezionare il livello desiderato.



JURASSIC PARK MEGADRIVE Password

Per scegliere il livello da cui partire, non dovete fare altro che inserire il codice NYUKNYUK. Semplicemente mesozoico!



COSMIC SPACEHEAD MASTER SYSTEM Password

Eccovi una password che vi porterà alla stazione spaziale con 4 vite in saccoccia:
MLHUFFE6WWLGLRWFIDOU

CLIFFHANGER MEGA-CD Selezione dei Livelli

Nello schermo dei titoli, mediante il joy-pad per il secondo giocatore, premete START, C, B, A, DESTRA, SINISTRA, DESTRA, SINISTRA. A questo punto, premendo il tasto C sul joy-pad per il primo giocatore, potrete passare da un livello all'altro. Great!



PRINCE OF PERSIA MEGADRIVE Codici

Guardate un po' che cosa ci hanno procurato i tipi della Tengen: un set completo di codici per la loro conversione di Prince of Persia! Gentile da parte loro, vero?

Livello 2:	MTUEZQ
Livello 3:	TYZJED
Livello 4:	AEFRHT
Livello 5:	HJRWYT
Livello 6:	OOPEOY
Livello 7:	DEFUNN
Livello 8:	QYZOMS
Livello 9:	QYZPWR
Livello 10:	QYZQGR
Livello 11:	QYZRQQ
Livello 12:	QYZSAQ
Livello 13:	QYZTLP
Livello 14:	QYZUOO
Livello 15:	QYZVEO
Livello 16:	QYZWON



ECCO THE DOLPHIN GAME GEAR Codici

Dal pescivendolo questi codici non li trovate di certo!

1. Medusa Bay:	QMBRB
2. Under Cave:	YMCNV
3. Ridge Water:	WRRKD
4. Open Ocean:	GSCIE
5. Cold Water:	YAFCS
6. Open Ocean:	GCCUG
7. Deep Water:	SKSEH
8. City Of Forever:	ECICK
9. Origin Beach:	CKSQJ
10. Dark Water:	EEKCK
11. Deep Water:	YOLGV
12. City Of Forever:	MEMSK
13. The Tube:	SWOOU
14. The Machine:	EOPWW
15. The Vortex:	VQQGW



ALIEN 3 MASTER SYSTEM Invisibilità e Invulnerabilità in un colpo solo

In qualsiasi livello, recatevi subito all'ascensore e attivate il lanciafiamme: diventerete subito invisibili e invulnerabili. Il guaio è che non potrete usare le piattaforme ascensionali. Beh, non si può avere sempre tutto!



LEMMINGS GAME GEAR Selezione dei Livelli

Accendete la console, tenete premuti i tasti 1 e 2 e premete il joy-pad nelle seguenti direzioni: SU, GIU', SINISTRA, DESTRA, SU, GIU', SINISTRA, DESTRA. Se avete fatto tutto quanto nella maniera corretta, udirete un suono. A questo punto non vi resta che andare alla schermata delle password e - sorpresa! - eccovi l'agognato "level select".

MIG 29 MEGADRIVE Password

Inserendo la seguente password potrete ottenere l'accesso a tutti i livelli:
WEXBJOISGIITES



CASTLEVANIA MEGADRIVE Codici



Piantatela di fare **Castlevania** in aria e sollazzatevi con questi codici "made in d'Italy" (la battuta è di Paolo Cardillo e si vede)...

Livello 2:	VCVH HVVH RCVH VVVH
Livello 3:	HHRV VVCV HHCH HHRH
Livello 4:	VCCV HVVH RCVH VVCH



BATMAN RETURNS MEGADRIVE Selezione dei Livelli

Il Cavaliere Oscuro ritorna per l'ennesima volta sulle pagine di **Mega Trix** e questa volta si porta dietro un cheat per la selezione del li-

velli nell'ultimo gioco che lo vede protagonista... Dunque, nello schermo col titolo del gioco, usando il primo joypad, dovete schiacciare il cursore su "Options"; poi, con il secondo joypad, andate nelle seguenti direzioni: SU, SINISTRA, GIU', DESTRA, SU, SINISTRA, GIU', DESTRA, SU, SINISTRA, GIU', DESTRA e premete insieme i tasti A e B per quattro volte. A questo punto, con il primo joypad, tenete schiacciato verso DESTRA e premete START... e adesso sono affari vostri!



DESERT STRIKE GAME GEAR Codici



Gli Iracheni fanno un po' troppo i birichini? E voi prendetevi la rivincita con questi codici!

Livello	Codice
2	CKSEPPD
3	ICIIEFE
4	EMFMIEH

SONIC 3 MEGADRIVE Selezione dei Livelli

Durante la schermata con il logo della Sega, quando Sonic è sul punto di apparire, premete col joypad due volte in SU, due volte in GIU' e cinque volte in SU. Se il cheat è stato eseguito correttamente, dovrete udire un campanellino o simile. Poi, nella schermata successiva, ossia quella con la scritta "one player competition", premete due volte in GIU'. Accederete così ad un menù segreto dove potrete trastullarvi con il sound test e, cosa più importante, sce-



LOTUS 2 MEGADRIVE Gioco Segreto

Cose o persone, tutti hanno qualcosa da nascondere. Nel caso di Lotus 2, quel qualcosa è un gioco segreto intitolato Pod; per accedervi, dovete semplicemente inserire la parola POD PLEASE al po-



TINY TOONS MEGADRIVE Codici

They're tiny, they're toony, they're all a little loonie... non è così che fa la sigla del cartoon? Vabbé, lasciamo perdere queste futili esibizioni canore e veniamo a cose più utili, come per esempio i seguenti codici:

Livello	Codice				
2	PMKD	DDDD	LLGL	LDLD	DDVD
3	XBBL	DLLL	LLKD	LDDD	LLND
4	QMBG	DLLL	LDBD	LLLD	LDTG
5	TMBK	LLDD	LDBG	LDDL	LLTV
6	HMBB	LLDD	DLBK	LLDD	LLTN
7	VBBB	PLLL	LDBB	LDLL	DLQD
8	YBBB	MLLD	LDBB	PLDL	LLMQ
9	HYBB	TDLD	DDBB	MLDL	DDPD
10	ZBBB	TGLL	LDBB	TDLL	DLNG
11	NMBB	TKDL	DLBB	TGDL	DDNV
12	XBBB	TZDL	DDBB	TKLL	DDNT
13	BNBB	TZGL	LLBB	TZLD	LLZM
14	MHBB	TZKD	DLBB	TZGL	DLTM
15	HNBB	TZZL	DDBB	TZKD	LLRB
16	ZNBB	TZZG	LDBB	TZZD	DDDH
17	PJBB	TZZK	LLBB	TZZG	LDDJ
18	XZBB	TZZB	LLBB	TZZK	LDDP
19	ZZBB	TZZQ	LLBB	TZZB	DDDT
20	KXBB	TZZQ	GLBB	TZZW	LDGM
21	VJBB	TZZQ	KDBB	TZZQ	GDVM
22	ZTBB	TZZW	ZLBB	TZZW	KDTM
23	HTBB	TZZQ	ZGBB	TZZQ	ZDMR
24	JQBB	TZZW	ZKBB	TZZW	TGMZ

JAMES POND 3 MEGADRIVE Selezione dei Livelli

Andate allo schermo delle password e inserite la seguente combinazione: Formaggio Rosso, Topo Giallo, Gatto Verde, Cane Blu e Libro Rosso. Ora cliccate sull'icona della porta e vedrete schiudersi tutti i percorsi visualizzati sulla mappa. Poi andate allo schermo dei titoli, portatevi su "Options" e premete SINISTRA, tenete schiacciato il tasto B e premete START. Vedrete così apparire una nuova lista di opzioni, fra cui quella per scegliere a piacere i livelli.

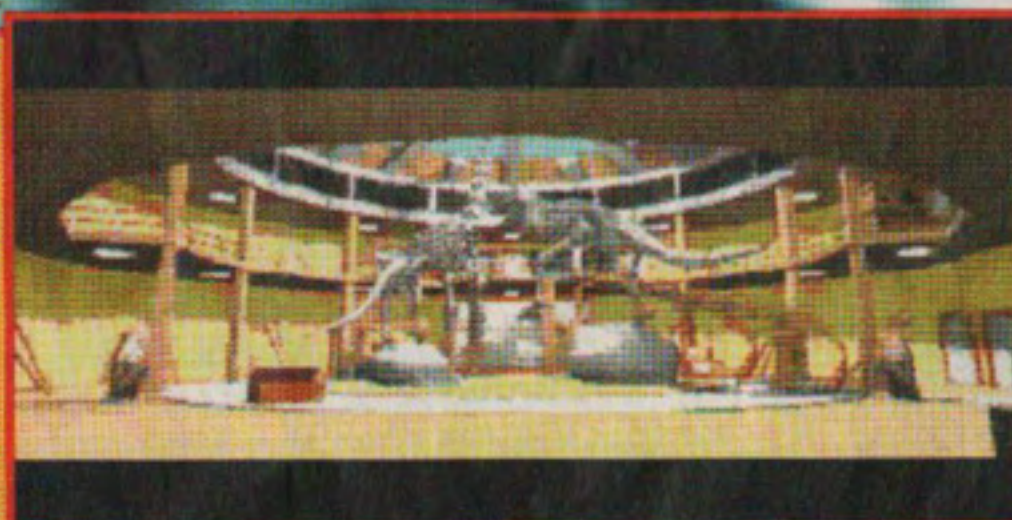
MORTAL KOMBAT GAME GEAR Come sconfiggere Goro

Volete sapere come liquidare il boss multi-bracciuto (se mi sentisse la mia prof d'italiano delle medie) di MK? Ma siamo qui per questo! Allora: quando la lotta comincia, camminate a ritroso finché non raggiungete l'estremità dello schermo. Una volta lì, premete il pad sulla diagonale ALTO-SINISTRA. Continuate a spingere il pad su questa diagonale e quando Goro si avvicina dategli un calcio premendo il tasto 2. Mentre sferrate i vostri calci, mantenete la pressione su detta diagonale. Ripetendo queste manovre ogni volta che Goro vi si avvicina, lo sconfiggerete con facilità.



JURASSIC PARK MEGA-CD USA Sequenze Cinematografiche Nascoste

Volete gustarvi una sequenza cinematografica da sballo? Allora badate di procurarvi una pietra grossa (Big Rock) e la carta d'accesso bianca. Poi, recatevi alla sala di controllo del Centro Visitatori e passate oltre la porta con la carta d'accesso bianca. Una volta individuato il computer principale, prendete la pietra e ponetela al centro del monitor. Ecco fatto, ora non vi rimane che spegnere le luci in sala e procurarvi un sacchetto di popcorn!



MEGATRIX



TOE JAM AND EARL 2 MEGADRIVE Passwords

Ma lo sapete voi cosa significa il nome 'Toe Jam' in inglese? Caccola d'alluce! Bwa-ha-ha-ha! Va bene, basta così, questa è una rivista seria. Eccovi una serie di passwords per rendere la vita dei nostri bizzarri amici un po' meno dura...

V = vite
MF = Mosse Funky
M = Monete
PP = Pulsante di Panico
FV = Funk Vacs

Livello	Password	V	MF	M	PP	FV
3	C6T2ZE-ILEIC	3	60	58	2	1
5	PT28KZFK2YJQ	3	88	59	5	2
9	JPTFXEW9WZ0Q	5	96	62	5	5
11	T5QQCE2JA8PQ	6	99	94	5	4
13	JP8Q!!APC84N	5	99	85	4	5
15	D92QCZ69XV5E	4	95	90	4	4

AERO THE ACRO-BAT MEGADRIVE USA Menù Segreto

Durante la schermata con le scritte Start e Options, premete C, A, DESTRA, SINISTRA, C, A, DESTRA, SINISTRA. Andate quindi al primo livello. Quando Aero fa la sua comparsa, mettete il gioco in pausa e premete SU, C, GIU', B, SINISTRA, A, DESTRA e B. A questo punto, sempre durante la pausa, tenete premuti i tasti A e C e di lì a poco vedrete apparire il menù segreto del gioco. Qui potrete selezionare il vostro livello, avere vite infinite, stelle infinite e disinserire il rilevamento di collisione.



MEAN BEAN MACHINE GAME GEAR Passwords

Eccovi le password per questo spin-off di Sonic. Ne vedrete certamente di tutti i colori!

Livello	Password			
2	NERO	BLU	ROSSO	STELLA
3	GIALLO	BLU	ROSA	BLU
4	ROSSO	ROSA	NERO	VERDE
5	BLU	NERO	NERO	STELLA
6	STELLA	ROSA	NERO	GIALLO
7	BLU	ROSSO	NERO	STELLA
8	STELLA	ROSA	GIALLO	BLU
9	BLU	STELLA	GIALLO	ROSA
10	BLU	GIALLO	ROSSO	VERDE
11	ROSA	BLU	NERO	GIALLO
12	ROSA	BLU	ROSSO	STELLA
13	GIALLO	ROSSO	VERDE	BLU

**Sequenza
Finale**

(rompicapo) ROSSO VERDE STELLA STELLA

MICRO MACHINES MEGADRIVE Vite Infinite

Per avere Micro Machines infinite (a proposito, qualcuno sa dirmi dove cavolo si trovano le MM di Guerre Stellari? Io le ho cercate in lungo e in largo, ma finora nisba! - NdFabio)(devi andare a destra, in su, premere tre volte il tasto C e urlare "Arla-saaaa!"... Ndr), dovete inserire la pausa durante la partita e premere B, GIU', C, GIU', SU, GIU', SINISTRA e GIU'.

Disinserite la pausa e voilà, eccovi tutte le macchine che volete!



LUNAR - THE SILVER STAR MEGADRIVE

Soluzione Completa - Parte III

Per chiudere in bellezza, proponiamo la parte conclusiva della monumentale soluzione di **Lunar**, per gentile concessione del nostro aficionado Giuseppe Petronio...

"Raggiungete il molo, parlate con Ghaleon e partite. Tornate alla caverna del drago bianco (ricordatevi di usare nei combattimenti sempre la magia di Ghaleon). Una volta ucciso il drago, dirigetevi nella grotta a sinistra e prendete le Ali del Dragone, quindi tornate a Burg. Parlate con i vostri genitori, quindi andate alla foce del fiume e parlate con Xenobia. Dopo, usando le ali fate ritorno a Vane. Parlate con il vecchio e raggiungete Mia; parlate con lei e con Nash, dopodiché andate a Meribia. Lì, entrate nel castello e cercate Mel. Parlate con Jess, poi con il servo e di nuovo con Jess. Tornate a Burg, parlate con i vostri genitori e andate a Nanza. Entrate nel palazzo centrale e nella stanza a sinistra parlate con Kyle? Poi parlate con la guardia della porta centrale ed entrateci. Andate a est dell'uscita del labirinto e recatevi a Reza. Raggiungete il bar, parlate con Laike, poi con l'uomo vicino a Laike e con l'uomo dietro il bancone. Aprite il forziere. Parlate con il barista e attraversate la porta (ma prima, se volete, potete giocare a Black Jack con la donna del tavolo di sinistra), quindi parlate con la guardiana e recatevi al negozio. Al primo stand a destra parlate con l'uomo dai capelli verdi. Al secondo stand a destra comprate due saponette. Poi, allo stand di sinistra comprate la Rain Cloud e parlate con l'uomo biondo. Ora cercate la città di Iluk ed entrate nella prima casa a destra, parlando poi con il signore che vi si trova dentro. Recatevi nell'ultima casa a nord e parlate con l'inventore. Uscite dal villaggio e andate a est, nel piccolo deserto. Combattetevi finché non otterrete la Giant Root, quindi consegnatela all'inventore, seguitelo, parlate con lui e con l'uomo accanto a lui, dopodiché salite sul pallone...e buon volo. Dopo essere precipitati, recatevi a Meroyd, parlate con la donna e proseguite noncuranti per il ponte. Dopo essere caduti in acqua, raccogliete i vostri compagni, poi dirigetevi al bar e parlate con l'uomo dai capelli azzurri. Ora andate dal falegname e chiedetegli di riparare il ponte. Tornate a Reza,

uscite dalla città e andate a sud. Troverete un'isoletta attaccata alla costa; usate l'arpa e saliteci sopra. Arrivati sull'isola, rifornitevi di energia nel tempio a est e quindi entrate nella Damon Spire. Attraversate la porta di destra e cercate la chiave (ricordatevi che per aprire i cancelli dovete premere i pulsanti sui muri), poi salite all'ultimo piano della Spire e attraversate la porta. Parlate con Damon e volate a Reza. Lì, recatevi al bar e salite al primo piano: troverete Xenobia. Parlateci, poi comprate qualcosa e volate alla Damon Spire. Lì oltrepassate l'isola, cercate il vulcano ed entrateci (ricordatevi di osservare se le porte vanno verso l'alto o verso il basso). Prendete lo scudo e quindi volate a Meryod. Attraversate il ponte riparato, andate a est, nella città di Lyton (se in-



contrate le Fontane della Purezza ricordatevi di fare il bagno). Nella città cercate il mago e dategli il vostro nome, quindi andate al fiume, attraversatelo ed entrate nella cascata. Prendete l'Elmetto e recatevi alla città di Tamur. Cercate Laike e parlateci, poi uscite dalla porta posteriore del villaggio, ma prima fermatevi a parlare con Tempest e Fresca e combattete con loro. Dopo dirigetevi alla torre e parlate con il costruttore all'ultimo piano, quindi andate a sinistra e salite sulla terrazza. Ora tornate a Tamur e ritrovate i vostri amici. Cercate la caverna che porta nelle praterie (vicino ad Iluk) ed entrateci. Usciti, recatevi al villaggio di Pao, salite fino alla tenda più grande e parlate con il mago, quindi dirigetevi alla caverna a nord e unitevi a Tempest. Cercate il sigillo e, nei forzieri, la Insane Sword, quindi tornate nella prateria e recatevi di nuovo dal mago. Consegnategli il sigillo e parlate con Mia, Jess e con la donna malata. Seguite quest'ultima e prendete l'acqua. Volate a Meroyd e rifornitevi di armi ed erbe, poi dirigetevi alla fontana del teletrasporto secca e usate l'ac-

qua. Andate a est e a sud ed entrate nella caverna. Cercate il vecchio e prendete la Crest e la spada. Trovate il villaggio di Talon ed entrate nella miniera. Parlate con i vostri genitori, prendete la caverna a sinistra ed uscite. Dirigetevi verso nord, nella città di Marke. Andate dall'anziano della città e dategli la Crest, poi entrate nel tempio al centro della città, trovate la Insane Armor per Kyle e combattete il drago: avrete così l'Armatura. Tornate indietro e parlate con l'uomo vicino al Tempio, quindi recatevi a casa dell'anziano e fatevi dare la chiave dalla ragazza. Ora uscite e andate a est, sud e ovest, fino alla città di Ruid. Aprite la porta ed entrate nel castello. Parlate con Taben. Uscite e andate verso la Grande Macchina. Appena vi sarete risvegliati a Reza, parlate con Jess e Mia e con Kyle e Nash. Ora parlate con Laike e scoprirete il suo Segreto. Tornate al laboratorio di Might, parlateci e salite sul terrazzo, salite sulla navetta e buon volo. Entrate nella torre, osservate il quadro sulla destra e scoprirete il Segreto di Luna. Andate verso l'altare, combattete gli Angeli-Dragoni e scoprirete il Segreto di Nash. Prendete la Spada e parlate con i dragoni. Volate a Merybia e lì troverete la Gridery. Ricordatevi di equipaggiarvi con TUTTE le armi del Dragon Master ed entrateci. Spegnete le fiamme e proseguite. Quando non riuscite ad entrare nel giardino, non ti scoraggiare e combattete fino a quando non



verranno ad aiutarti Tempest e Fresca. Entrate nel palazzo e cercate la chiave. Quando incontrate Luna, parlatele. Una volta rivelatasi Xenobia, sconfiggetela, poi entrate nel teletrasporto e uccidete Ghaleon, quindi salite allo Stellarium, ma attenti alle spalle. Dopo l'ultimo scontro, salite sul circolo, parlate con tutti i vostri amici e cercate di raggiungere Luna. Ricordatevi però di suonare sempre l'arpa dopo che lei ha sparato le sue folgori. E quindi ricordatevi che l'amore vince tutto. THE END."

Giuseppe Petronio - Lamezia Terme

LIVELLO UNO

Facilissimo. Non dovete fare altro che volare verso sinistra e discendere lungo la caverna per agganciare il Sub-Module, tornare sui vostri passi e attraversare la caverna verso destra per raccogliere i minatori abbandonati. Alla destra della vostra base e un filino in basso c'è una vita extra: raccoglietela prima di blastare la barriera (che si muoverà distruggendo la vita extra). Seguendo la caverna che sta dietro a detta barriera, troverete alcuni missili da raccogliere.



LIVELLO DUE

E' necessario che distruggiate il boss per aprire la caverna in alto a sinistra (contenente uomini e il Sub-Module). Perilustrate il livello, raccogliete i missili e il potenziatore della vostra arma (il fusto rosso). Cercate di non usare i vostri missili contro il boss a meno che le vostre scorte di carburante non stiano per esaurirsi; oppure, rimanete sull'estremità del binario superiore e sparate verso il basso per giungere ad affrontare il boss. In una caverna a sinistra dell'area c'è una vita extra.



Qui c'è una costruzione. Radetela al suolo e troverete una vita extra

La vostra missione distruttivo-umanitaria inizia proprio qui

La redazione di Mega Console ha salutato questo gioco come uno degli sparatutto più avvincenti mai realizzati per il Megadrive. Tuttavia, non c'è dubbio che sia anche uno dei giochi più difficili che i possessori della piattaforma Sega a 16-bit abbiano mai incontrato. A meno che non giochiate al livello di difficoltà EASY, sono cavoletti acidi. Ecco dunque spiegata l'esistenza delle pagine che avete di fronte...

Qui è situato un potenziatore per la vostra arma. Raccogliete in questo punto la potenza di fuoco rossa

Serve carburante? Andate nei punti indicati da questi raggi e lo troverete!

I missili sono nascosti in questa costruzione



Altra costruzione da radere al suolo. Sotto di essa, questa volta, c'è il Sub-Module

Qui si trova il boss da distruggere. Dovreste essere in grado di liquidarlo senza usare i missili o simili

I poveracci che dovete salvare si trovano quaggiù. E' una bella tirata, ma la dovete fare

LIVELLO QUATTRO

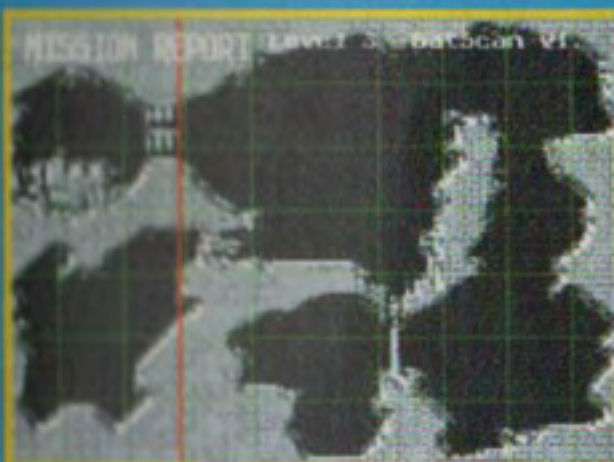


In questo caso, riprodurre la mappa globale è indispensabile. Questo li-

vello è alquanto complesso e la mappa dovrebbe aiutarvi a non perdersi.

LIVELLO TRE

Facile anche questo. Usando il reattore, andate verso il basso e agganciate il primo deflettore; portatelo su e poi a sinistra, dentro la caverna con il cannone laser. Depositare il deflettore sul cingolato (usate il tasto A per selezionare DEFLECTOR, quindi premete il tasto C). Ora siete liberi di afferrare sull'interruttore in fondo alla caverna, a destra: si aprirà così la caverna sottostante. Recatevi dentro questa caverna, prendete il carburante situato nella vicinanza e agganciate il



doppio deflettore. Tornate alla caverna del cannone laser e posizionatevi sopra il raggio laser: esso dovrebbe riflettersi sul vostro deflettore, squarciando la parete di sinistra.

Fate a pezzi la costruzione, prendete il carburante e agganciate il deflettore. Usate questo deflettore sul cannone laser per aprire un'altra caverna. Dentro di essa c'è il Sub-Module e gli uomini bisognosi di soccorso.



LIVELLO CINQUE

Questa mappa corredata di annotazioni dovrebbe esservi utile per reperire il carburante, che in questo livello è piuttosto scarso. In effetti, c'è soltanto un fusto di carburante nell'intero livello!



Si parte esattamente da qui. E' cosa saggia raccogliere gli uomini prima di ogni altra cosa

La raccolta di questa icona per il fuoco anti-scudo vi permette di aprire una breccia nei deflettori della centrale energetica

Dopo aver raccolto il nucleo radioattivo, andate qui e gettatelo sull'alieno. Ed ecco venire alla luce il Sub-Module!

Ci sono due gruppi di uomini. Raccogliete ambedue prima di fare qualsiasi altra cosa

Questo power-up per la vostra arma sta proprio accanto al secondo gruppo di uomini da prelevare

L'unico fusto di carburante si trova qui

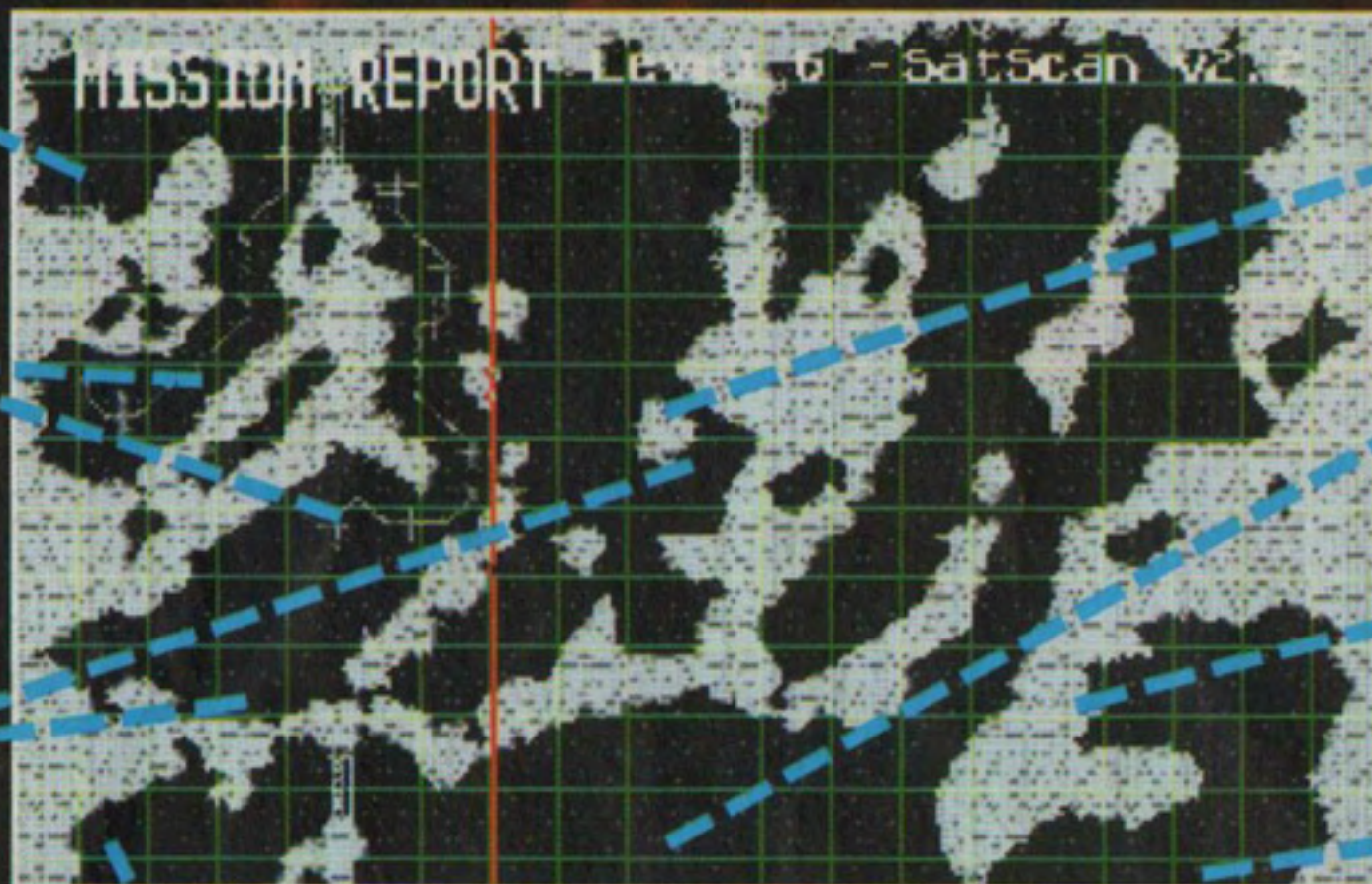
Blastate la centrale energetica e agganciate il nucleo



Voi iniziate qui

Questi binari conducono verso bonus, power-up e uomini extra da recuperare

In questo livello ci sono tre gruppi di uomini da soccorrere, benché in realtà vi occorrono solamente quelli con il robot



In quest'area si nasconde una succulenta vita extra

I guardiani robot. Rimanete in alto, puntate in basso e sparate a tutto spiano

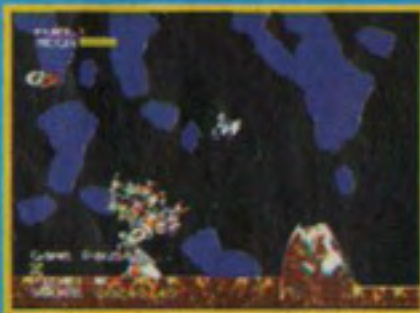
Se il robot danneggia i vostri scudi, fiondatevi qui per ricaricarli

In questo livello ci sono due fusti di carburante

Il Sub-Module giace solo soletto in questa caverna

LIVELLO SEI

In realtà questo livello non è nulla di complicato. Anzi, vi permette di raccogliere una vita extra senza troppi problemi. A ostacolare lo svolgimento di questa facile missione c'è solo un boss robotico.



LIVELLO SETTE

Per questo livello non vi diamo la mappa, ma non è molto difficile ricordare dove andare. Dal punto di partenza, andate a sinistra e andate giù, sott'acqua. Andate di nuovo a sinistra, quindi su.

In quest'area, sulla sporgenza più alta, dovrebbe esserci un power-up anti-pressione. Nelle vicinanze, se vi occorrono, ci sono anche due fusti di carburante. Una volta in cima, scendete per raccogliere la bomba a tubo (non prima, però, di abbattere le rocce gialle lampeggianti per mezzo dei vostri laser, badate). Il power-up anti-pressione serve per risparmiare carburante sott'acqua: provatelo.



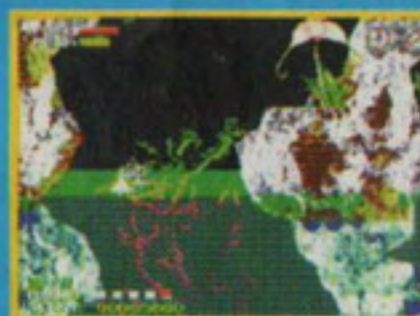
Tornate sui vostri passi fino al punto di partenza e imboccate la caverna sottomarina sulla destra. Gettate le bombe a tubo sul...ehm, tubo. Ciò farà prosciugare quasi completamente la caverna sottomarina, permettendovi di fare volando tutta la strada a sinistra fino al livello otto. Per ottenere dei missili extra, basterà che voliate un filino verso destra dal punto di partenza.

LIVELLO NOVE

Questo è il livello finale e sebbene sia forse il più vasto del gioco, ve lo lasceremo risolvere da soli. Una dritta, comunque, ve la diamo: dal punto di partenza, andate a sinistra e giù, e troverete un cristallo nucleare. Il cristallo vi darà carburante infinito. Dobbiamo anche dire che Sub-Terrania ha una stupenda sequenza finale. Per quanto breve, è una delle migliori che si siano viste sul Megadrive!

LIVELLO OTTO

Questo livello è non poco difficile, quindi leggete attentamente. Dal punto di partenza, volate giù e a sinistra fino al punto più lontano in cui potete arrivare. Dovreste raggiungere un canale parzialmente sommerso che va verso destra. Percorretelo tutto e salite su lungo l'ultimo tunnel. Così facendo, otterrete il laser per lo specchio. Per il momento, però, non usatelo. Tornate giù, spostatevi due tunnel a sinistra e poi risalite (dovreste vedere un power-up per l'arma da fuoco sulla parte sinistra dello schermo). Durante l'ascesa, vedrete un fusto di carburante sulla sinistra. Dovreste essere in grado di raggiungerlo con facilità andando su, a sinistra e quindi giù un pochino. Da lì, andate verso l'alto e



sparate alla parte lampeggiante del generatore dello scudo. Volate in su e a sinistra e sparate all'altro generatore dello scudo (sta sotto di voi). Andate a sinistra usando il reattore e lasciate che la gravità vi porti giù, in un lungo tunnel verticale. In fondo c'è un tunnel che va a destra e sinistra sommerso nell'acido. Andate verso destra e non preoccupatevi del livello di acido in ascesa. Raggiungerete una strana caverna con tre riflettori laser. Selezionate il laser per lo specchio e sparate verso l'alto, all'indirizzo del riflettore in basso a destra. Continuate a sparare finché il laser non sparisce. Sparate incessantemente alla parete di destra (accanto ai riflettori) e l'uscita dovrebbe apparire.